PC Format

VSE KAR VAŠ PC POTREBUJE

DVD IZDAJA

POSEBNO POROČILO

KOLIKO VAS NAPAJANJE PC-JA STANE

Koliko plačate, kadar je vaš PC vklopljen cel dan?

Kupite naj grafično kartico!

6 strani nasvetov in namigov za nadgradnjo grafike

Vse o navijanju PC-ja

13 STRANI IZBOLJŠAV RAČUNALNIKA

- Navijte računalnik in varčujte
- Poskrbite za pravo ohladitev
- Utišajte preglasen računalnik

10

NOTESNIKOV NA TESTU

Izberite najboljši notesnik za vaše potrebe

KONČNO OPISAN...

Prey

Po enajstih letih čakanja je končno prispel k nam

PLUS!

- Battlefield 2142
- Pirates of the Carribean
- Civilization IV: Warlords
- Total War: Eras...

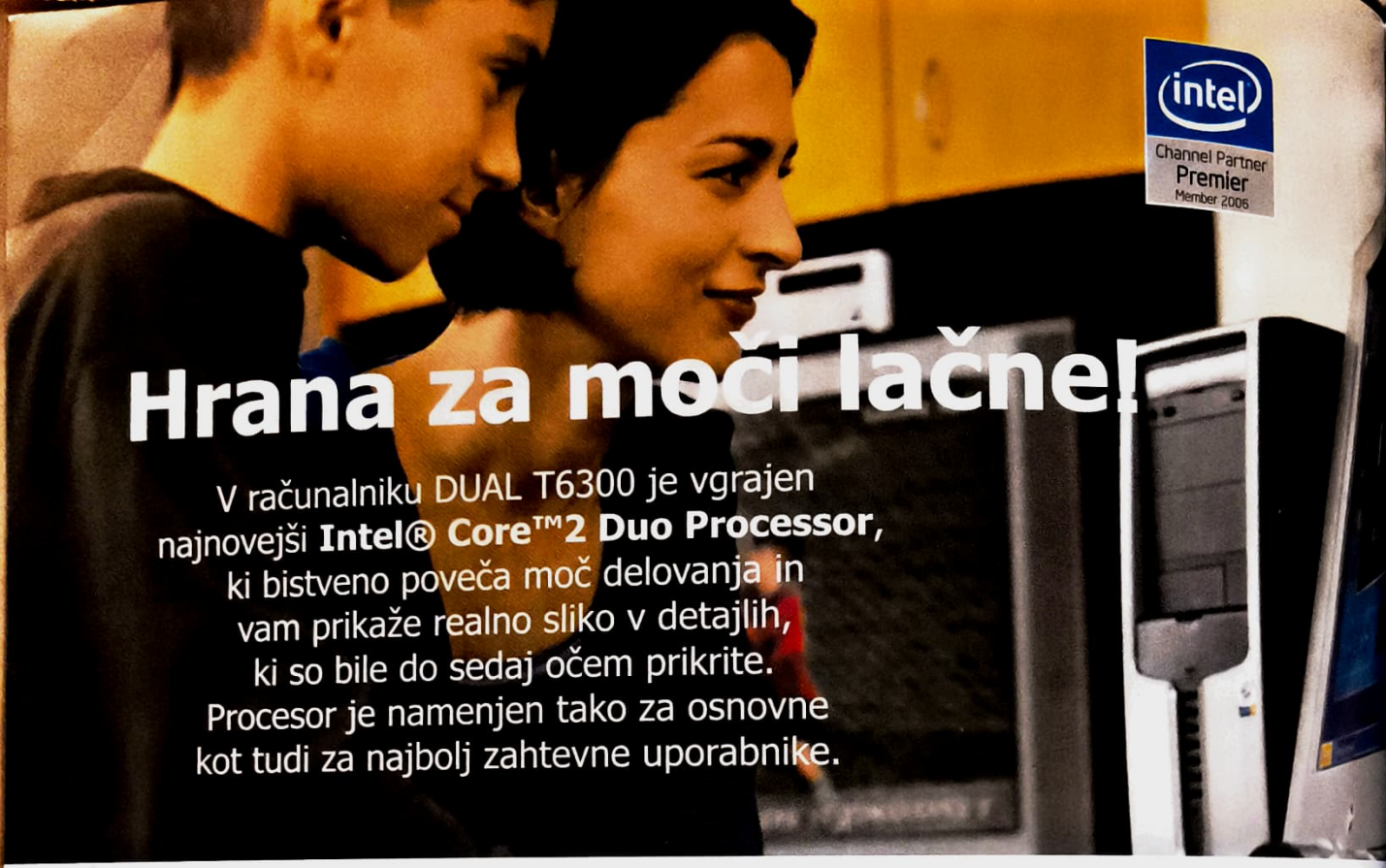
Poštnina plačana pri pošti 2102

SEPTEMBER 2006 / 55 / 1 450 SIT / 6,05€

ISSN 1580-819X

9 771580 819009

SPEDENAJ MI PC! BREZPLAČNO VAM PREDELAMO IN NADGRADIMO RAČUNALNIK!



Hrana za moči lačne!

V računalniku DUAL T6300 je vgrajen najnovejši **Intel® Core™2 Duo Processor**, ki bistveno poveča moč delovanja in vam prikaže realno sliko v detajlih, ki so bile do sedaj očem prikrite. Procesor je namenjen tako za osnovne kot tudi za najbolj zahtevne uporabnike.

Intel® Core™2 Duo Processor (LGA775, 2MB L2, 1.86 GHz, 1066 Mhz)

Osebni računalnik DUAL T6300

Intel® Core™2 Duo Processor E6300
(LGA775, 2MB L2, 1.86 GHz, 1066 MHz)

OSNOVNA PLOŠČA: ASUS LGA 775, Dual DDR2, SATAII
DELOVNI SPOMIN: 1024MB DDR2, 667MHz, (2x512MB)
TRDI DISK: 200GB, 7200 rpm, SATAII
DVD ZAPISOVALEC: 16x, Dual Layer (črn) +/-
VGA: ATI EAX1300PRO Silent, PCIe, 256 MB DDR, TV-out, DVI

175.990 sit
734,40 €

anni

Anni d.o.o., Motnica 7a, 1236 Trzin
t: 01 5800 800 | e: info@anni.si | n: www.anni.si

...vne in vsebujejo 20% DDV. Pridržujemo si pravico do spremembe cen. Slike so simbolične, napake so možne
je valut se uporablja centralni pantetni tečaj 1 EVRO=239.64 sit.

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Itanium, Itanium Inside, Pentium ... blagovne znamke podjetja Intel Corporation ... Ameriko in drugih državah.

Toshiba priporoča Windows® XP Professional.

S še tako hitrim življenjskim tempom ne boste dosegli meje vzdržljivosti nove Tecre A8.

intel Centrino Duo
Dual-core. Do more.

TECRA A8. Kvaliteta – najpomembnejša za brezskrbno mobilnost. Napredna funkcionalnost Toshiba EasyGuard sistema omogoča notesniku profesionalnost, neprimerljivo zanesljivost in produktivnost.

BOLJŠA ZAŠČITA ZASLONA
- 2.5 krat odpornejši*
- 40% manjša upogljivost*

BOLJŠI ZASLONSKI TEČAJI
- 3 krat močnejši*

BOLJŠA ZAŠČITA TRDEGA DISKA
- 1.4 krat močnejše ohišje trdega diska*
- 45 do 55% manjša upogljivost*

PRIJETNEJŠA UPORABNOST TIPKOVNICE
- 44% manjša upogljivost*

BOLJŠA SISTEMSKA ARHITEKTURA
- 50% zmoglivejša matična plošča*
- 50% močnejši vijaki*

ToshibaEasyGuard
CarefreeMobileComputing

Tecra A8-143

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Core™ Duo procesor T2400 (1.83 GHz, 667 MHz FSB, 2 MB drugostopenjskega predpomnilnika) in Intel® 945GM Express in Intel® PRO/3945ABG brezžična povezava
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Pro
- 512 MB 533 MHz DDR2 RAM (razširljiv do 4 GB)
- 80 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" WXGA TFT barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11a/b/g, 10/100/1000 LAN, Bluetooth
- Čitalec SD kartic, priključek za razširitveno enoto, avtonomija: 4 ure
- Napredna zaščita notesnika Toshiba EasyGuard
- 36 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Cena: **288.000 SIT** brez DDV (345.600 SIT z DDV, 1440 EUR)

Satellite PRO M70-199

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Pentium® M procesor 770 (2.13 GHz, 533 MHz FSB, 2 MB drugostopenjskega predpomnilnika) in Intel® 915PM
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Pro
- 512 MB DDR2 RAM (razširljiv do 2048 MB)
- 80 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" TFT TruBrite barvni zaslon 1280 x 800
- ATI MOBILITY™ RADEON® X700
- WiFi brezžični LAN 802.11 b/g, Bluetooth
- 5 v 1 medijska reža (podpira SD™ Card, Memory Stick®, Memory Stick Pro™, MultiMedia Card™, xD-Picture Card™)
- Toshiba Bass Enhanced zvočni sistem s SRS® TruSurround XT™ sistemom
- 24 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena: **359.460 SIT** brez DDV (431.352 SIT z DDV, 1.800 EUR)

Satellite A100-232

- Intel® Celeron™ procesor 380 - 1.6 GHz
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Home
- Tipkovnica odporna proti politju s tekočino
- ATI Radeon® Xpress 200M
- 512 MB DDR2 RAM (do 2048 MB)
- 60 GB 5.400 obratov SATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" TFT TruBrite barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11 b/g
- 12 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena: **168.000 SIT** brez DDV (201.600 SIT z DDV, 840 EUR)

*Zaščita tiskovnice pred politjem s tekočino omogoča, da boste nekaj minut po politju tipkovnice, vse podatke lahko varno shranili in uspešni prenosnik. Zaščita proti tresljajem mogoča zaščito prenosnika ob večjih udarcih in ključnih komponent prenosnika. Intel, Intel Inside, Intel logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo so blagovne znamke Intel Corporation ali podružnic v ZDA oziroma drugih državah. Microsoft in Windows so mirno tako zaščitene blagovne znamke Microsoft Corporation v ZDA in/ali drugih državah.

www.inea.si/toshiba

INEA

TOSHIBA

INEA d.o.o., Stegne 11, 1000 Ljubljana, tel.: 01/5138 128, 5138 115, e-pošta: prodaja.Toshiba@inea.si

PCFormat

Vse, kar vaš PC potrebuje

V tej številki

PCF55 September 2006

Vklop

Nogo s plina! 10
Dejanski strošek porabe vašega PC-ja

Novice 12
Vroče žemljice iz sveta računalništva

Opremljeni 16
Kaj nas bo grelo na jesen

Teme

Navito do konca 24
Kako varno in pošteno naviti sistem

Quid novi, Vista? 30
Kaj se dogaja z novim sistemom?

Hladno kot špricer 32
Dodobra ohladite svoj računalnik

Delavnice

Hlajenje drugič 84
Kako učinkovito ohladiti sistem

Brezžično brez težav 87
Kaj se dogaja z vašo brezžično povezavo?

Ustavite tatove! 88
Spremenite spletno kamero v nadzorni sistem

Za pozabljive 90
Nikoli več ne pozabite nobenega gesla

TV in PC v enem 91
Oživite staro analogno TV kartico

Klanske bitke 92
Kako ustanoviti igričarski klan

Vodiči

Vrhunci razvoja 96
Kaj bo nasledilo JPEG?

Vprašajte Gregorja 98
On vse vidi, on vse ve...

Odklop

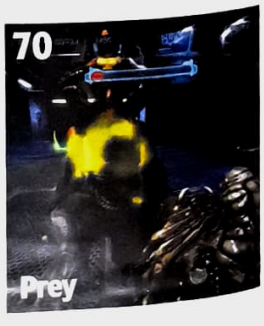
DVD kotiček 111

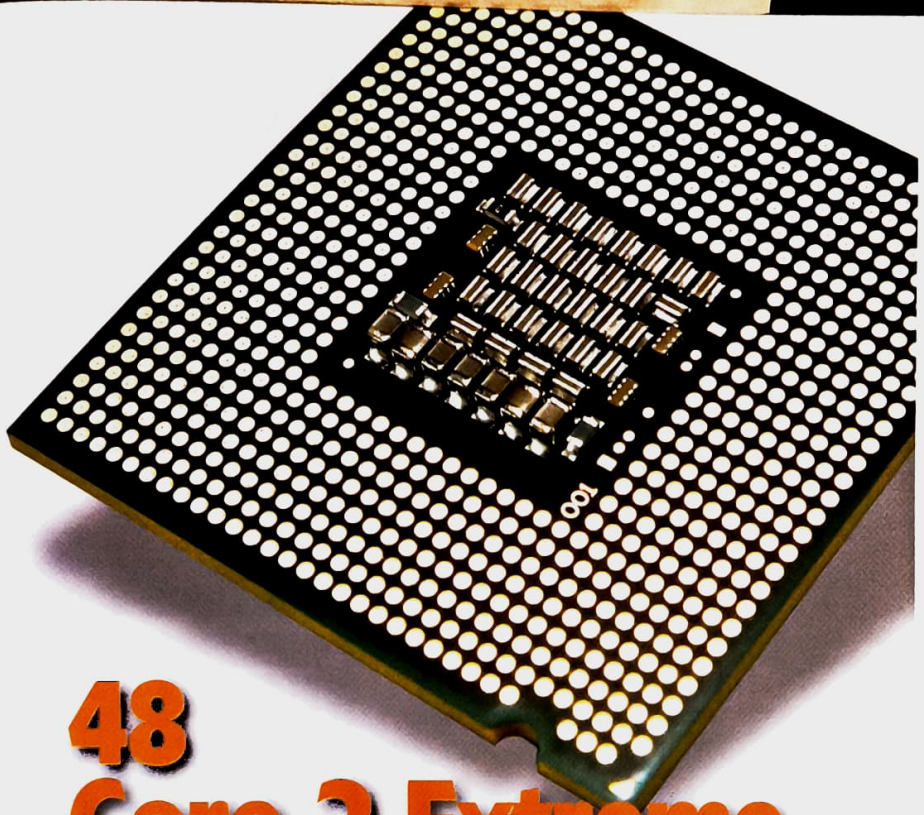
Spletne strani 112

Samo še to... 114

Navijanje

Izkoristite potencial svojega PC-ja in iz njega naredite igričarsko pošast





48 Core 2 Extreme

Preizkusili smo najzmogljivejši Intelov procesor. Zanimalo nas je, če je vreden zasoljene cene

Kazalo oglasov

Andersen	94	Mikroing Trade	114
Avtera	51	Parametica	109
Domenca	9	PC.HAND	11
Domex	19	RAM 2	13, 116
F-Secure	101	Ribera	99
Geri Computers	32	Technovar	16
Harvey Norman	7	Tech Trade	79
HP	2	Telemach	68
Inea	3	SiSplet	53
IN.PU.T	23	VideoToP	47, 56, 115
Lestra	55		

NAROČITE SE!

Ne dovolite, da bi imeli drugi PCFormat pred vami!

str. 20

MODRA ŠTEVILKA

• 080 23 13

Soočeni

38 Grafični srednji razred
Pomagali vam bomo rešiti zagato pri iskanju grafične kartice za vsak žep

44 Do piksla natančno
Ogledali smo si pet širokozaslonskih lepotcev, ki so lahko pravi okras za namizje

102 Dve jedri na poti
Preizkusili smo 10 notesnikov z novimi Intelovimi procesorji

Strojna oprema

48 Intel Core 2 Extreme Edition X6800
49 Trust MI-6200
49 OneTouch III Mini Edition
49 Sony SDM-E96D
49 Netgear Rangemax 240 Wireless USB 2.0 adapter
50 Belkin Wireless G+ MIMO Router
50 Pinnacle PCTV Hybrid Pro Card
50 Altec Lansing FX-6021
51 Sansa e260
51 Omega 8-in-1 Universal Remote
51 Walkman NW-E003
52 Asus Crosshair
52 FSP Booster X3
53 AverTV USB MCE
53 Trust MI-7200

Programska oprema

54 Manga Clip Art
54 TuneUp Utilities
55 Panda Antivirus 2007 Beta

Igre

58 Igre prihajajo
62 Joint Task Force
64 Za kulisami
70 Prey
72 Flatout 2
73 Pirates of the Carribean
74 Total War: Eras
74 Command&Conquer: The First Decade
74 Baldur's Gate: 4 in 1
75 Civilisation IV: Warlords
76 Age of Pirates: Caribbean Tales
77 Cossacks 2: Battle for Europe
78 Armadillo Run
78 Devil May Cry 3
78 The Odyssey: Winds of Athena
78 Kumoon
78 Cloud
78 Dragon's Lair: High Definition
79 Naprej v preteklost
80 Pogled nazaj

6-Paket

Da mi kasneje zaradi razburljive vesti slučajno ne bo ušla vsebina revije, naj se tokrat o njej razpišem na samem začetku. Lepo število strani smo v tem *PCFormatu* namenili navijanju in vsemu, kar sodi zraven. Ne navijanju na tribunah, četudi je v teku svetovno prvenstvo v košarki, ampak navijanju procesorjev, grafičnih kartic in ostalih računalniških komponent, ki se navijati pustijo. Če vaše grafične kartice ne reši več nobeno navijanje in boste raje kupili novo, boste gotovo z zanimanjem prebrali naš nakupovalni vodič. Če ostanemo pri strojni opremi, naj omenimo še opis trenutno najhitrejšega procesorja na planetu Zemlja in veliki primerjalni test notesnikov s procesorjem Core Duo, če pa zavijemo v svet iger, moramo omeniti vsaj opis igre *Prey* in velikansko napoved *Battlefield 2142*.

Tako, zdaj pa le h glavnemu delu – morda se vam bo zdelo malo čudno, da pišem o naslednji številki revije na začetku le-te, pa kaj za to. Tudi meni se zdi čudno, pa mi vseeno ne bo preprečilo, da bi izčvekal, da se naši ekipi naslednji mesec kot kolumnist pridružuje nihče drug kot sam polagalec rim, 6-Pack Čukur. Popularnega raperja boste pri nas imeli priložnost spoznati z druge strani, ki pa je, verjemite, vsaj tako zabavna kot tista, ki jo že poznate. Ampak do takrat je še cel mesec, ki vam ga bodo naslednje strani prav gotovo krasno zapolnile.

Še eno obvestilo glede ankete, ki smo jo priložili prejšnji številki *PCFormata*. Odziv z vaše strani nas je pozitivno presenetil in nas prisilil, da smo iz kleti izvlekli lopate in si z njimi med vašo pošto izkopali jarke do pisarn. Ker nam kuverte poštar še vedno dnevno dovaža s tovornjakom, smo se odločili, da bomo anketo sprejemali še en mesec, dobitnike nagrad pa objavili v naslednji številki. Če ste anketo ravnokar povlekli iz zadnjega žepa kavbojk, kamor ste jo vtaknili pred mesecem dni, je torej še vedno čas, da jo izpolnete in pošljete.

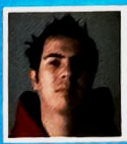
ALJOŠA HANCMAN
Urednik
hancman@videotop.si

Ekipa se predstavi

BARBARA BANOVIĆ
S pohajkovanja v Anglije je prišla polna zanimivih informacij. Ste vedeli, da imajo Angleži v kuhinjah in kopalnicah tapison?

GORAN RADINOVIĆ
Ko je dobil v svojo pisarno klimo, je hlipajoč in zalit s solzami sreče vsem častil pijačo. Mu povemo, da je že jesen?

BRANE SMODIĆ
Med prekladanjem monitorjev s tokratnega testa mu je najtežji padel na nogo. Monitorju na srečo ni bilo nič.



ALEŠ FRAS
Na nogometnem prvenstvu je izgubil pol plače s stavo na Brazilce. Napako popravlja na košarkarskem prvenstvu. Stav na Brazilce

MIHAELA WEIXL
Za nekaj mesecev nas je zapustila, ker se ji je trebuh začel nenadoma večati. Razlagajte si to, kakor hočete.

Stopite v stik ...

info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 33 00 Fax: 02 330 33 11

Urednik Aljoša Hancman
Namestnica urednika Barbara Banović
Urednica diska Barbara Banović
Grafični urednik Goran Radinović
Oblikovanje in prelom strani
Barbara Banović, Goran Radinović

Sodelavci Daniel Andjelković, Matt Avery, Tomaž Bartolj, Andrej Belina, Tomaž Bratuša, Aleš Fras, Kieron Gillen, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Griliopoulos, Peter Ježovnik, Boštjan Krajnc, Tomaž Kotnik, Uroš Majcenović, Alec Meer, Gregor Mraz, Andrej Potočnik, Barbara Rižnar, Andrej Sekavčnik, Brane Smodič, Simon Šarlah, Borut Šmuc, Jelena Varda, Luis Villazon

Ilustracije Goran Radinović
Lektoriranje Barbara Banovič
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje
Janja Cebek, Aljoša Lipavc
Tel 02 330 330 8 Fax 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk MA-TISK d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine in prodaja
Mihaela Weixl
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 2, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

VideoToP

VideoToP je založnik specializiranih revij s področja računalništva in najnovejših tehnologij. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajajo tudi revije FHM, Bravo, Digitalna Kamera, GameZone in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh **www.pcformatslo.net, www.digitalnakamera.net, www.gamezone.si, www.bravoslo.net** in **www.fhmslo.net.**

Članki iz *PCFormata* se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Na podlagi 6. točke 25. čl. Zakona o davku na dodano vrednost sodi *PCFormat* med izdelke, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%. Po 24. čl. ZDDV se za prilogi CD oz. DVD obračunava davek po splošni 20% stopnji, ki jo Videotop odvede po nabavni ceni. Davek je vračunan v ceno revije.

Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz *PCFormata*, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

Harvey Norman

149.990

Prenosni računalnik TOSHIBA

15.4 palčni TruBrite WXGA TFT zaslon, procesor INTEL Celeron M 380 1.6 GHz, pomnilniški modul 512MB DDR2 (256MB + 256MB), trdi disk 40GB, grafična kartica ATI Radeon® Xpress 200M do 128 MB DDR2 RAM, combo CD-RW / DVD - ROM enota, vgrajena stereo zvočnika Toshiba Bass Enhanced Sound System, modem, mrežna kartica , TV izhod (s-video), Firewire, 4 x USB 2.0, Microsoft® Office OneNote™ 2003, Microsoft® Windows® XP Home, Norton Internet Security™ 2005 (plus 90 dni brezplačnih nadgradenj),

TOSHIBA SATELLITE A100-220

199.990

~~219.990~~

Prenosni računalnik DELL

15.4 palčni TFT WXGA zaslon, ***procesor INTEL Pentium M 1.7GHz,*** pomnilniški modul 512MB, trdi disk 60GB, grafična kartica do 128MB, DVD+/-RW enota, WLAN, Works 7.0, ***Windows XP Home,*** DELL Inspiron 1300

239.990

Prenosni računalnik PACKARD BELL

15,4 palčni TFT WXGA zaslon, procesor AMD Sempron 3300+, ***pomnilniški modul 1024MB,*** trdi disk 80GB, grafična kartica Radeon Xpress 200M do 128MB, DVD+/-RW enota, WLAN, Windows XP Home,

PACKARD BELL EASYNOTE R0900

Harvey Norman

Foto Center

Izdelujemo digitalne fotografije!

24 SIT

Fotografija 9x13cm

fotografija	9x13cm	24 SIT
fotografija	10x14cm	29 SIT
fotografija	10x15cm	29 SIT
fotografija	13x18cm	49 SIT
fotografija	15x20cm	99 SIT
fotografija	20x24cm	279 SIT
fotografija	20x25cm	279 SIT
fotografija	20x30cm	299 SIT
fotografija	25x38cm	699 SIT
fotografija	27x35cm	699 SIT
fotografija	30x40cm	999 SIT
fotografija	30x45cm	999 SIT

Brezplačen kupon za izdelavo 20 fotografij 10x15cm

FUJI digital

Fotografije od 9x13cm do velikosti 84x119cm!

Arhiviranje fotografije na CD!

•LETALIŠKA 3D•LJUBLJANA•PON.-PET.: od 9.-21. URE, SOB.: od 9.-20. URE•
•TEL.: 01 585 5000•www.harveynorman.si•

PCFormat

na vašem disku

Celotni programi

3D Canvas

Orodje za modeliranje in animacijo v realnem času, ki omogoča intuitivno 3D modeliranje po metodi povleci in spusti.

ChrisTV Professional 4.0

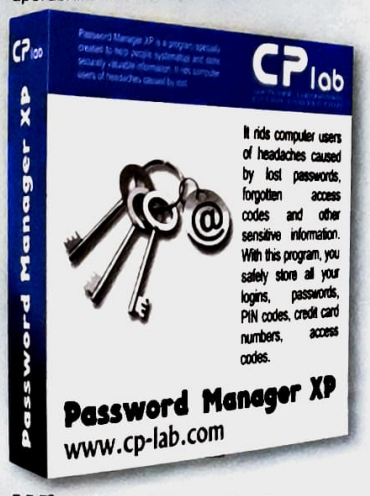
Osebni programski snemalnik videa, s katerim lahko nadzorujete analogne TV kartice, grafične kartice z video vhodom, spletne kamere... Razvit je bil zato, ker se je pokazala potreba po boljši programski opremi, kot je bila tista, ki so jo proizvajalci prilagali TV karticam. Vodič je na strani 91.

OpenOffice.org 2.0

Ta popularen brezplačen pisarniški paket je v celoti preveden v slovenščino, vključuje pa vse potrebne programe za delo v pisarni (urejevalnik besedil, urejevalnik preglednic...).

Password Manager XP

Priročen program za shranjevanje gesel, šifer za dostop, številk kreditnih kartic in drugih dragocenih informacij, ki jih je potrebno zaščititi. *Password Manager XP* je idealen za delovne skupine, saj omogoča dostop do baze za več uporabnikov. Obrnite na stran 90.



WirelessMon 1.0

Omogoča nadzor nad stanjem vmesnikov za brezžično povezavo in zbiranje informacij o dostopnih točkah v bližini. Preberite vodič skozi program na strani 87

Najboljši celotni programi

Na naših diskih boste našli samo kvalitetne aplikacije in orodja, ki imajo visoko vrednost. Javite nam, kaj bi radi videli na disku in storili bomo vse, da ugodimo vaši prošnji.

Igrajte najnovejše igre

Ne čakajte ure in ure, da se snamejo demo različice najboljših iger tega meseca. Vse so tu.

Kdo še potrebuje navodila?

Želimo, da iz vaših brezplačnih programov potegnete največ. Toliko vodičev in delavnic kot v *PCF*, boste teško našli še kje drugje.

Tehnična podpora

Če boste imeli kakršnekoli težave z diskom, pokličite na telefonsko čtevilko 02 330 33 02.

Preizkusni programi

AVS Disc Creator Program za zapisovanje Blu-ray
Blender Programski paket za ustvarjanje 3D grafike
Digital Dream Studio V2 2.0 Za obdelavo slik
Evrsoft First Page 2006 Urejanje datotek HTML
Flashpaste Lite Zamenjava za odložišče v WinXP
Inkscape Odlično odprtokodno orodje za risanje
RawShooter Essentials 2006 Obdelava datotek RAW
Screamer Radio Poslušanje internetnih radijskih postaj
Startup Mechanic Iz sistema bo počistil vso navlako
The GIMP Program za retuširanje in obdelavo fotografij
WinMorph Zmogljivo orodje za stapljanje slik

Igre

Brigade E5: New Jagged Union Potezna akcija
Call of Juarez Odličen vestern. Obvezno poskusite!
Cars Zabavna arkada narejena po popularni risanki
Hero Online Gre za novo igro zvrsti MMORPG
LEGO Star Wars II: The Original Trilogy Super reč
Microsoft Flight Simulator X Nov član odlične serije
The Sims 2: Create-a-Sim Zabaven demo
Utopia City Prvoosebna strelska igra – opis v *PCF55*

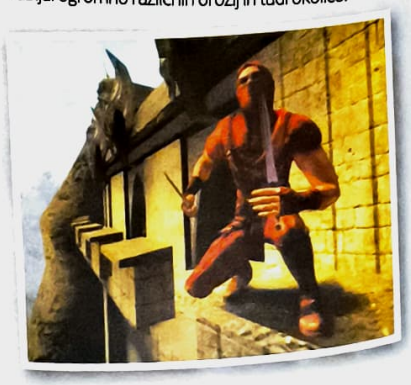
Dodatki in modi

BF2: Mercenaries, Half-Life 2: Neoforts, Half-Life 2: Shantytown Mod, Oblivion: Blunderbuss, Oblivion: Charok Grand Hall, Oblivion: City of Bartholm, Oblivion: PJ's Spell Compendium, UT2004: Chase the Chicken, WoW: Insomniax Recompilation

Od blizu

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

Potencialna uspešnica izpod prstov avtorjev igre Arx Fatalis, ki bo legendarno serijo *Might and Magic* predstavila v novi luči. Igra se poslužuje pogona Source Engine, ki skrbi za vrhunsko animacijo, grafiko, umetno inteligenco in fiziko ter prinese v prvoosebno igro zvrsti RPG izvrstno vzdušje, ki vas bo brez težav posrkalo vase. V tem novem poglavju serije *Might and Magic* bo igralec lahko izkusil divje boje v vlogi bojevnika, čarovnika ali morilca in pri uničenju svojih nasprotnikov uporabljal ogromno različnih orožij in tudi okolico.



In še več!

Seznam velja za *PCFormatov* DVD. Na CD-ju boste našli veliko manj vsega. Če ... ni dovolj, se ... prej naročite na ...

[vse na enem mestu]

mimovrste
www.mimovrste.com

Bluetooh slušalka
Plantronics Explorer 320

7.197 SIT
30,03 €

MP3 predvajalnik 512MB
Hyundai MP-557V

19.990 SIT
83,42 €

Monitor LCD 19"
Samsung 940BF Silver

65.400 SIT
272,91 €

Gaming tipkovnici
Merc™ & Fang™

9.990 / 8.990 SIT
41,69 / 37,51 €

Digitalni fotoaparat
Panasonic LUMIX DMC-FZ50

137.591 SIT
574,16 €

Vse cene so v SIT/EUR in veljajo na dan 23.8.2006. Trenutne cene si oglejte na www.mimovrste.com. Naročnik oglasa: Domenca d.o.o.
Za izračun cen v evrih je uporabljen centralni paritetni tečaj (1 evro = 239,640 tolarja). Za morebitne napake v tisku se opravičujemo.

Vklop

Boj z energijo

Politiki trdijo, da ste zapravljivi. Kaj boste naredili?

Računalniki so v svetu že nekaj časa modni žrtveni jagenjčki zelenih strank, in če smo čisto iskreni (kar nam glede na našo ljubezen do namiznih strojčkov ne diši najbolj), tisti centri za igranje iger, brskanje po internetu in splošno zabavo vsekakor niso najbolj okolju prijazne naprave v naših domovih. Ne samo, da porabi več kot 10-kratno težo v kemikalijah in fosilnih gorivih pri proizvodnji (sodeč po rezultatih raziskav ZN); zastarana strojna oprema je vir več kot 70% težkih kovin, ki na smetiščih pronicajo v zemljo.

Menda kar 8% električne energije, ki jo porabi gospodinjstvo, zapravimo zato, ker puščamo električne naprave v pripravljenosti, namesto da bi jih popolnoma izklopili. V bistvu bi lahko s to energijo napajali majhen avtoodpad na vrtu. Vsekakor pa se strinjamo, da bi lahko kaj doprinesli, da naši računalniki ne bi imeli tako negativnega vpliva na okolje. Pa še nekaj denarja bi lahko prihranili, kar tudi ni slabo.

"Način napajanja našega življenja mora postati čistejši"

Glavni vir plinov, ki povzročajo učinek tople grede, povzročata proizvodnja in poraba energije. Če bi se radi resno lotili dela, da bi omilili klimatske spremembe, bi morali pošteno razmisliti o tem, kako bi na bolj čist, okolju prijazen in učinkovit način uporabljali električno energijo.

To seveda pomeni, da bi morali spremeniti način življenja. Trenutno se okoli 25% proizvedene energije v evropskih državah porabi v domovih, in ta poraba bi se naj do leta 2020 zvišala za kar 20%, ker bo na trgu vse več elektrike lačnih naprav (igralne konzole in računalniki imajo v študijah znanstvenikov čisto svoje poglavje), zato je varčevanje z elektriko seveda pomembno. Še posebej, če pomislimo, da večina med nami zjutraj najprej prižge računalnik, saj obstaja vse več razlogov, da imamo svoje škatle tako radi. Nekje bi morali prihraniti nekaj cvenka, se vam ne zdi, da je tako?

"Če pustite računalnik prižgan čez noč, kurite elektriko s svetlobno hitrostjo"

Vzemimo snemanje datotek kot primer. Če pustite, da računalnik dela čez noč ali ko ste v službi, kurite elektriko s svetlobno hitrostjo. Samo vaš računalnik – brez monitorja, tiskalnika, zvočnikov in druge zunanje opreme – bo porabil okoli 0,14 kilovata na uro, če je samo prižgan in nobena aplikacija ni aktivna. Ta številka se vam mogoče ne zdi visoka, a bo v osmih urah z aktivnimi aplikacijami "pridelal" približno 2,8KWh. Če to delate vsak delovni dan v tednu, to znese 14KWh. V enem letu je to 728KWh, kar vas bo stalo približno 17.000 SIT.

Če je računalnik v stanju pripravljenosti, tudi ni veliko bolje, in tudi če ga izklopite in ga pustite priklopljenega v električno omrežje, mlinček še vedno papca elektriko, le da je poraba tako nizka, da je praktično zanemarljiva. Kaj lahko torej naredi uporabnik računalnika? Najprej lahko poskusite slediti našemu seznamu najboljših nasvetov za varčevanje z energijo in poskrbite, da elektriko učinkovito uporabljate. Splača se preračunati, koliko vas stanejo vse tiste zunanje naprave. Tudi če vas ohranjanje našega planeta niti najmanj ne zanima, stavimo, da vas zanima prihranek denarja, in tega lahko prihranite kar zajeten kupček. **PCF**

5 nasvetov za varčevanje z energijo

1. Če pogosto snemate datoteke, uporabljajte notesnik ali kak star računalnik, kateremu lahko znižate delovno frekvenco, s čimer bo porabil tudi manj energije. V obeh primerih boste dobili precej hladna računalnika, ki porabita manj elektrike za napajanje ventilatorjev.
2. Ne ubadajte se z ohranjevalniki zaslona; raje uporabite možnost za samodejno ugašanje monitorja v Windows, tako da se bo monitor ugasnil po določenem času.
3. Uporabljajte slušalke namesto zvočnikov, ki potrebujejo napajanje. Komplet škatlic, kot je Creativov MegaWorks 5.1 porabi kar nekaj energije, par Sennheiserjevih slušalk pa ne. X-Fi pa zagotavlja, da bo zvok na obojih odličen.
4. Ko pride zima, ne ogrevajte sobe, v kateri je računalnik. Povprečen strojček oddaja dovolj toplote, da bi lahko vsako uro zavreli liter vode.
5. Omislite si monitor LCD. Tipičen 21-palčni katodni monitor porabi 122W na uro, 19-palčni LCD pa le 35W, kar je ogromna razlika.

Koliko stane vaš računalnik vsako uro

2GHz Pentium 4, namizni PC (mirujoč)	0,14KWh – 3,30 SIT
2GHz Pentium 4, namizni PC (v pripravljenosti)	0,12KWh – 2,80 SIT
19-palčni monitor LCD	0,035KWh – 0,82 SIT
Večfunkcijski črnilni tiskalnik (v pripravljenosti)	0,015KWh – 0,35 SIT
Ultra-prenosni notesnik (mirujoč)	0,022KWh – 0,51 SIT
Ultra-prenosni notesnik (v pripravljenosti)	0,003KWh – 0.07 SIT
Zmogljiv notesnik (mirujoč)	0,042KWh – 0,98 SIT
Zmogljiv notesnik (v pripravljenosti)	0,004KWh – 0,09 SIT

Kaj pomenijo določena stanja

Stanje pripravljenosti, ki je veliko uporabnejše za notesnik kot za namizni računalnik, pomeni, da so monitor, grafična kartica, zvočna kartica, trdi disk in optične enote neaktivne, procesor in pomnilnik pa ne. Slednja ostaneta aktivna, saj je stanje sistema shranjeno v pomnilnik, ne pa na trdi disk v računalniku.

Hibernacija to popelje še korak naprej, saj je v tem stanju računalnik v bistvu ugasnjen, stanje sistema pa se zapiše na trdi disk. Ta način je uporaben za ugašanje sistema, saj se vse komponente ugasnejo, pomanjkljivost pa je, da se v te namene v korensko mapo Windows shrani mapa, ki je velika kot vaš pomnilnik, ki ostane na disku, tudi če se sploh ne uporablja.

ONI PRAVIJO **"Veliko več pozornosti je potrebno nameniti učinkoviti rabi energije. Takšne spremembe ne bodo le znižale račune, temveč bodo zmanjšale emisije ogljika"** Tony Blair, 2006

Fizikalni izziv

Pri PCF smo zaslišali razvijalce PhysX, podjetje Ageia, o odkritju, na podlagi katerega bo težko pričakovana igra, ki bo podpirala fizikalne kartice, *Cell Factor*, delovala brez namenske strojne opreme. Povedali so nam, da igra PhysX ne namuči do take mere, kot bi si zaslužil, istočasno pa so poudarili, da naloga kartice ni samo ta, da bi v igrah omogočila spektakularne učinke, temveč ta, da kar najbolj razbremeni procesor pri obdelavi kompleksnih opravil. Kakšni so torej ATI-jevi načrti za uporabo druge grafične kartice za ločeno obdleavo fizike? Pri Agei trdijo, da se fizikalni procesor močno razlikuje od grafičnega. Pretok golih podatkov je skozi grafični procesor sicer večji, a se ta ne more fleksibilno odzivati na odzive, ki si potrebni za izvajanje kompleksnih fizikalnih algoritmov, vsaj ne tako dobro, kot to zna Agein čip. Zveni logično, a bomo najprej preizkusili PhysXovo alternativo, preden bomo podali našo sodbo.

Brezplačni internet

Ali bomo končno ugledali WiFi brez nepotrebnih komplikacij?

Pridružite se *PCF* na poti v svetlo viziji prihodnosti. Zamislite si mesto, kjer lahko sedete kamorkoli, zažnete notesnik ali dlančnik in se takoj povežete z internetom tako, da si sposodite širokopasovno povezavo kar od vam najbližje hiše.

Zveni predobro, da bi bilo res? Pa ni. Obstaja namreč možnost, da zaživimo v takšni Utopiji, zahvaljujoč španskemu podjetju Fon (**en.fon.com**), ki načrtuje združevanje kar največjega števila domačih internetnih povezav v javne dostopne točke. Glede na to, da ljudje po svetu nismo ravno najbolj dobrodelne narave, pa je za kaj takega seveda potrebna finančna vzpodbuda, tako za ponudnika domače povezave kot za ponudnika interneta. Pri Fonu so za to seveda poskrbeli; vsi uporabniki, ki so pripravljeni ponuditi dostopno točko, bodo imeli tudi brezplačen dostop do vseh ostalih dostopnih točk. Fon pa služi na račun ljudi, ki si povezave ne delijo - Nezemljani, kot jim pravijo pri podjetju Fon, morajo plačati 3 evre (dobrih 700 tolarjev) za 24-urni dostop. Še bolj zanimiv pa je Fonov načrt za previdno svetu, saj podjetje ponuja subvencionirane usmerjevalnike za širjenje dometa omrežja. Na svoji strani tako ponujajo Linksysove (na sliki) in Buffalove usmerjevalnike za pičlih 5 evrov (okoli 1.200 SIT). Obstaja pa ena težava. Če ste prebrali drobni tisk na vaši pogodbi s ponudnikom interneta, pa ti niso ravno najbolj navdušeni, da bi kar vsakomur dovolili, da si sposodi vašo internetno povezavo. Ker dodatna obremenitev omrežja in potencialna izguba odjemalcev nista ravno na vrhu seznama zabavnih opravil ponudnikov interneta, upamo, da bodo vsaj nekateri vseeno ugledali luč in bodo nagrajeni za svoj pogum. Že dolgo namreč sanjamo o svetu brez žic, in modeli, kot je Fonov, bi lahko uresničili naše sanje.

"Fonov model bi lahko bil tisti, na katerega čakamo"

en.fon.com

Linksysov usmerjevalnik WRT54GL s prirejeno odprtokodno strojno-programsko opremo se uporablja pri tem projektu.

SAPPHIRE grafike:

Sapphire je vodilni proizvajalec grafičnih kartic z najbolj popolno linijo grafičnih rešitev na ATI-jevem čipovju.

Radeon X1300 serija

Radeon X1600 serija

Radeon X1900 serija

GRAPHICS BY ATi

SAPPHIRE

Pooblaščeni uvoznik in distributer:
PC H.AND d.o.o. - Ind. cona Trzin
Brezovce 10 - 1236 Trzin - Slovenija
T: 01/530 08 00 - F: 01/530 08 28
info@pchand.si - www.pchand.si

PC HAND COMPUTERS

Kot kopirana devica: Madonna proti Bransonu.

Slika © Rex Features

Madonna kopirana

Virginovi pirati kopirali skladbo legende popa in jo potem še prodajali

Vsem je popolnoma jasno, da imajo velika podjetja popolnoma drugačen pogled na to, kaj je moralno in kaj ne, kot navadni smrtniki, a je to popolnoma nova kategorija čudaškega. Francoska podružnica Bransonovega velikanskega imperija Virgin je bila obsojena zaradi piratiziranja Madonnine skladbe *Hung Up* in prodaje le-te prek spleta. Zdaj bo podjetje moralo izkašljati več kot 400.000 funtov (142 mio SIT) odškodnine za Warner Music Orange zaradi kršitve ekskluzivne pravice, ki jo ima slednji za distribucijo Madonnine najnovejše stvaritve prek spleta in za mobilne telefone. "Pri Virginu so se obnašali prav neverjetno, saj so skladbo sneli, razbili zaščito in jo prodajali neposredno prek njihove spletne strani," je svoj piskrček pristavil še Herve Payan iz francoskega Telecoma.

Čudna je odločitev, da bodo sneli skladbo, ki je last tekmeca, jo prepakirali in prodali naprej, a se očitno dogaja še veliko več, kot se zdi na prvi pogled. Zdi se, da so pri Virgin France to naredili zato, da bi se uprli vedno bolj popularnemu trendu ekskluzivnosti na trgu snemanja glasbe. "Vedno smo prednjačili pred ostalimi in postavljali vprašanja v prid potrošnikom," trdi direktor trgovine Laurent Fiscal. "Prvi smo, ki smo začeli dvomiti v pravilnost ekskluzivnih prodaj, in menimo, da bi se morala med lastniki prodajnih platform in producenti začeti odvijati konstruktivna debata."

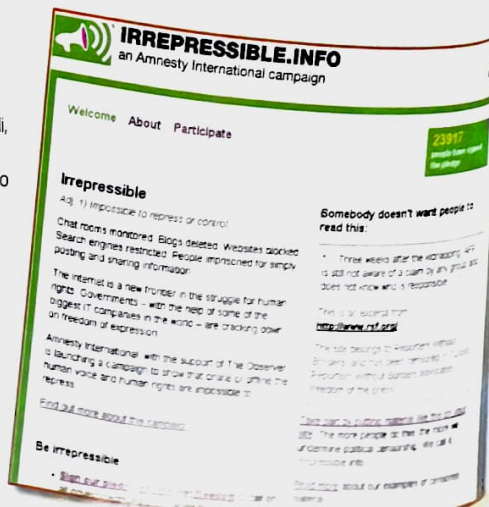
Virgin France že nekaj časa nasprotuje odločitvam glasbenih založnikov zaradi takšnih ekskluzivnosti - poteza, ki ji vneto prikimavamo, a nas vseeno skrbi, da velika podjetja v glasbeni industriji ne bodo kar čez noč začela upoštevati določenih spletnih distributerjev, še manj pa, da se bodo odpovedala DRM.

Online zatiranje

Amnesty spletne strani spodbuja v spamanje cenzorjev

Po 40 letih povzročanja išiasa zatiranim poštnim delavcem z obsežnimi pisemskimi kampanjami, Amnesty International zdaj šin svoje lovke na področje digitalnih pravic in krivic ter na bolj vsakodnevne pravne krivice. Zdaj pozornosti AI niso deležni le zaporniki, ki čas v zaporu preživljajo zaradi svojih prepričanj, temveč tudi spletne strani. Svetovno znana dobrodelna organizacija je začela z dobronamerno strategijo "spamaj dokler se ne vdajo" še online in bije pravično bitko proti cenzorjem interneta po vsem svetu.

Glede na škandala z Googlom na Kitajskem in blogi na MSN-ju, je intervencija Amnesty International za zaščito svobode govora res dobrodošla. Taktika, ki so jo ubrali, je enostavna in učinkovita. Poleg nujnega protesta s pošiljanjem e-pošte, pri AI podpornike vzpodbujajo, da na svoje spletne strani vključijo majhno pasico, ki iz arhivov AI pobira naključno izbrana prepovedana politična besedila. V teoriji bi naj splet preplavili s cenzuriranimi govori in političnimi besedili, da cenzorji v državah, ki filtrirajo dostop svojih državljanov, ne bodo mogli dohajati vseh takšnih vsebin.



Nesramno poceni

AMD že čuti, kako mu Conroe diha za vrat – in spušča cene

Gigant AMD je trenutno v smešnem položaju. Prehod na podnožje AM2 daje nov zagon prihajajočim čipom, a se ti trenutno, kljub igranju z DDR2, preprosto ne morejo kosati z napredno tehnologijo Conroeja. Dodatno težavo pa AMD-ju dela še Intelov nov način postavljanja cen za procesorje. Glede na to, da osnovna različica Conroeja (ki jo je mogoče naviti do take mere, da se kosa s FX62) stane le okoli 55.000 SIT, se je cenovna bitka res začela.

Edina možnost, ki jo ima AMD v tem trenutku, je spuščanje cen - kar je tudi naredil. Še si ogledate cenike različnih internetnih trgovin, lahko naletite na prav neverjetne kupčije. Spodnje cene smo zbrali z različnih internetnih trgovin po Evropi, pričakujte pa, da bodo v prihodnjih mesecih še dodatno padle, tako da sledite dogajanju in si privoščite res poceni nadgradnjo.

Model (AM2-enojedrni)	Frekvenca (GHz)	L2 Cache	Cena (SIT)
3000+	1,8	512K	65
3200+	2,0	512K	70
3500+	2,2	512K	78
3800+	2,2	1MB	85
4000+	2,4	1MB	110
X2 3800	1,8	1MB	200
X2 4200	2,2	1MB	240
X2 4400	2,2	2MB	320
X2 4600	2,4	2MB	365
X2 4800	2,4	2MB	440
X2 5000	2,6	2MB	480
X2 FX62	2,8	2MB	680

Novi medved

Pandino novo zdravilo

Podjetje Panda Software je v začetku avgusta predstavilo novo orožje za boj proti virusom in ostali internetni zalegi. Nov član Pandine družine tovrstnih izdelkov nosi ime Panda Antivirus Lite, gre pa za najlažjo in najmanj zahtevno protivirusno rešitev omenjenega podjetja. Za uporabo je zelo enostavna, saj deluje po principu "namesti in pozabi", vseeno pa ponuja celovito zaščito pred znanimi in neznanimi grožnjami, kot so virusi, trojanski konji, spyware ter tudi pred internetnimi prevarami in krajami. Posebej zanimivo je, da je poraba sistemskih virov izjemno nizka, kot so nizke tudi sistemske zahteve - Panda Antivirus LITE boste lahko uporabljali že na računalniku s 64MB pomnilnika in 150MHz procesorjem. Promocijska različica izdelka z enomesečnimi storitvami je dostopna na: **www.pandasoftware.com**/download. Če vam bo zadeva všeč, si jo boste lahko privoščili po hudo ugodni ceni.

Razkrinkan Skype

Na pogled nedotakljiva aplikacija VoIP je naletela na neke vrste oviro - nek pametnjakovič je "skrekal" Skypeov protokol in tako odprl možnost zunanjim aplikacijam, da dostopajo do njegovega omrežja. Zaenkrat se še ne ve, ali bo to vodilo v vsesplošno tožarjenje na vse strani ali pa bo morda vse skupaj pripejalo do zlate dobe zvočne komunikacije prek spleta.

RoboLinux

Končno smo dočakali - predstavljamo vam združitev dveh največjih obsesij vseh "geekov" sveta. Tako telo japonski na pogled je tale robot HRP-2m Chromet, ki v svoji notranjosti skriva 240MHz procesor in 32MB pomnilnika. Z drugimi besedami - gre za dlančnik, ki ima svoj par nog. Poganja ga sistem ART Linux, kar pomeni, da ga je mogoče programirati, za razliko od, denimo, RoboSapiena.

KALKULATORJI
SHARP

Ko profesorji obmolknejo!

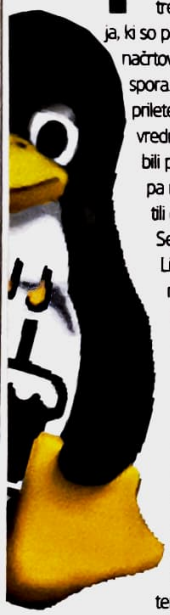
EL503 EL501 EL531 EL520

EL506

RAM 2

15 let Linuxa

In jutri – svet. Mogoče...



Prejšnji mesec smo vam predstavili 65 največjih trenukov v zgodovini PC-ja, ki so podrezali v predvidljivo in načrtovano sršenje gnezdo spora. Nekateri predlogi, ki so prileteli z vaše strani, so bili vredni omembe, nekateri so bili popolnoma nori, priznati pa moramo, da smo izpustili eno pomembno stvar. Septembra 1001 je Linus Torvalds na internet dal različico 0.01 lastnega operacijskega sistema Linux. Minilo je 15 let, in Linux je zdaj na voljo v celi vrsti različnih okusov in je edini resni tekmec Windows za PC. Prav zato smo pri *PCFormat* začeli bolj pogosto govoriti o Linuxu, saj menimo, da je ta sistem končno dosegel točko, ko lahko morda resno konkurira Microsoftovim vse bolj zajetnim sistemom. Linux je vsekakor neverjetno napredoval od Torvaldsovih prvih klicev na pomoč na oglasnih deskah Minix, saj se je okoli njega samo v letu dni zbrala velikanska skupnost, v desetih letih pa je za razvoj pricurljalo več milijonov dolarjev od podjetij, kot je IBM. Zahvaljujoč veliki veselji internetni družini, je Linux danes bolj popularen kot kadarkoli doslej, saj nove distribucije rastejo kot gobe po dežju in dobivajo cele legije privržencev, ki so se Linuxa še nedolgo tega izogibali, ker so bili prepričani, da zanj ni primerne podpore. V elitnih krogih velja Ubuntu celo za bolj kul operacijski sistem kot OS X, predvsem zato, ker je enostavnejši za uporabo in zato, ker je Apple postal tako velik, da je nanj težko gledati kot na alternativo. To smo sicer že povedali, pa ne škodi, če povemo še enkrat: samo pomanjkljiva podpora za igre Linuxu preprečuje, da bi odvojil srca vseh domačih uporabnikov. Zato dvigujemo čaše za naslednjih 15 let.

www.linux.org

Niti na trgu se še ni znašel Microsoftov novi operacijski sistem, že so spisali zanj škodljivo kodo.

Grenka tabletka

Ustvarjen je bil nezaznaven virus – celo Vista je podlegla

Vsi, ki dobro poznate stripe, veste, da v življenju vsakega superjunaka pride čas, ko se mora odločiti, če bo svoje moči uporabljal za dobro ali slabo.

Glede na najnovejše dokaze smo vedno bolj zaskrbljeni, kakšna bo izbira Joanne Rutkowske iz singapusrskega IT podjetja COSEINC. Čez dan je Joanna namreč (verjetno) čisto običajna raziskovalka, ponoči pa odkriva nove načine za ustvarjanje škodljivih programov, ki so popolnoma nevidni za operacijske sisteme, s čimer onemogoča delo vseh protivirusnih programov. Njena stvaritev že teče na 64-bitni beta-različici Windows Vista, več mesecev pred uradnim izidom tega novega operacijskega sistema.

> **"Pravi preobrat v bitki proti škodljivim programom"**

PREBRISANO SKRIVALIŠČE

Če se bo odločila za sile dobrega (svoje delo bo predstavila na varnostni konferenc SyScan '06, kar nam daje upanje, da bo tako), potem bi lahko to novo metodo uporabili za razvoj protiukrepov. Dejstvo, da bo gospodična Rutkowska obiskala tudi Black Hat Briefings, ki bo prepreden z nevarnimi hekerji, pa daje slutiti, da se spogleduje tudi s temno stranjo. Kakorkoli že, njen programček se zna skriti na neverjetno eleganten način. Z AMD-jevo virtualizacijsko tehnologijo SVM/Pacifica aplikacija teče pod supertankim ščitnikom in se tako izogne novim zahtevam Windows Vista, da morajo vsi programi, ki tečejo v jedru, imeti digitalni podpis. Ščitnik je mogoče kadarkoli aktivirati in sploh ne vpliva na sistemske vire, zaradi česar ne boste niti vedeli, da vas je kaj zadelo.

TO NI SMEŠNO

V bistvu nas blazno skrbi, da so novi varnostni ukrepi v Visti že pred končno različico operacijskega sistema tako spektakularno padli na zadnjo plat. Uporabniki Linuxa, ki se ob branju the vrstic verjetno samo hahljajo, pa tudi ne bodo čisto varni, saj Rutkowska pravi, da bi bilo mogoče koncept teoretično prirediti kateremukoli operacijskemu sistemu.

Na srečo pa trenutno ni nobenih načrtov, da bi bila koda na voljo programerjem, je pa seveda vse odvisno od tabora, ki ga bo Rutkowska vzela za svojega. Če se bo odločila nam v prid, bi lahko njena stvaritev povzročila pravi preobrat v bitki proti škodljivim programom.

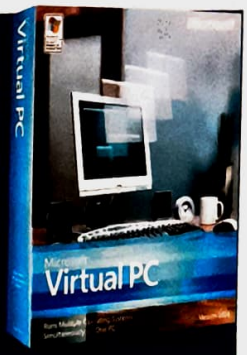
KDO JE...
Bram Cohen
Avtor BitTorrenta

Bram? Pisatelj? Viktorijanski romanopisec je tudi programer?
Da, da. Zelo smešno. Bram Cohen je dejansko um, ki je rodil pošast za izmenjavo datotek prek omrežij P2P, ki jo poznamo kot BitTorrent. Že pri rosnih petih letih se je naučil BASIC-a na Sinclairju svojih staršev, nato pa je pustil študij, da bi si prisvojil kos pogače na svetočem trgu . com. Idejo, da bi datoteke razbil na manjše dele, ki jih je laže sneti z interneta, je dobil od svojega prejšnjega projekta MojoNation.

Izmenjava datotek? Potem je v Hollywoodu sovražnik številka ena?
Tako mnogi mislijo, sam pa trdi, da s svojo programsko opremo nikoli ni kršil nobenih avtorskih pravic. Pred kratkim je tudi njegovo podjetje iz San Francisca napovedalo pogodbo s štirimi neodvisnimi filmskimi studii, prek katerih bodo prodajali več kot 1.000 naslovov, kar bo del nove plačljive storitve.

Neomejeno število PC-jev brezplačno

Brezplačna Microsoftova aplikacija omogoča nameščanje več sistemov na en PC



No, skoraj. Microsoft je pravkar izdal *Virtual PC 2004*, ki je prej stal dobrih 53 tisočakov, popolnoma brezplačno. Verjetno se sprašujete, zakaj je to sploh pomembno, a naj vam povemo, da bi lahko bila ta poteza odlična. Program namreč omogoča zagon drugih operacijskih sistemov iz Windows XP. Novi (in enako brezplačen) *Virtual PC 2007*, pa bo isto omogočal v Windows Vista. To je prava mana z nebes, saj pričakujemo, da veliko priljubljenih programov in iger ne bo delovalo v najnovejši različici Microsoftovega operacijskega sistema, ki je napovedan za naslednje leto.

Če programi ne bodo delovali, samo zaženete *Virtual PC*, ki bo v Visti zagnal XP, pa bo vse delovalo, kot je treba. Samo pomislite na svoje stare igre. *Quake II* vam ne bo delal prav nobenih težav, če ga boste zagnali v Windows 95, *TIE Fighter* pa bo delal kot ura z navidezne DOS-ove particije. *VPC* boste lahko uporabljali tudi za zagon cele vrste distribucij Linuxa, ne da bi vas moralo skrbeti za glavni zagonski zapis, od katerega je Windows tako odvisen.

Ciniki bi lahko to potezo videli kot odgovor na Applov Boot Camp, aplikacijo, ki uporabnikom omogoča namestitev Windows XP na vse Mace z Intelovimi procesorji. Dejansko pa je Microsoftovo početje vse prej kot to - če seveda na PC-je ne bo mogoče enostavno namestiti OS X. V takem primeru bi lahko bil *Virtual PC* velik trn v peti za Apple.

Kljub temu pa je jasno, da je virtualizacija pomemben korak naprej za računalniško industrijo - varnost in stavilnost sta namreč znatno izboljšana za aplikacije, ki tečejo v navidezni lupini, ker so takšne aplikacija veliko varjenše pred napadi kot aplikacije, ki se izvajajo iz glavnega operacijskega sistema. Če se v navidezem sistemu zgodi kaj nepredvidenega, na primer poškodovani podatki ali škodljivi programi, to ne bo vplivalo na dejansko pomembne datoteke. **www.microsoft.com/virtualpc**

HD-DVD že shekan

Kdo bi si mislil, da lahko že davno pozabljena tipka še vedno toliko ponuja? Videti je, da sta HD-DVD in Blu-ray, visoko-ločljivostna naslednika DVD-ja, že dočakala propad - in to na račun tipke Print Screen. Če pritisnete nanjo, boste pri polni ločljivosti zajeli vse, kar se trenutno predvaja, ne glede na obliko HDCP, ki bi naj znižala ločljivost slike, če se medij ne predvaja na polno združljivi strojni opremi.

Če lahko kak razposajen uporabnik izdela enostaven program za zajem vseh slik na enak način, in te slike potem poveže z enako enostavno zajetim zvočnim zapisom, je lahko rezultat samo popolnoma digitalna kopija vsebine. Metoda je že bila testirana na Sonyjevem prvem računalniku s pogonom Blu-ray, Vaio VGC-204 in na Toshibine Qosmiu G30. Pri Toshibi so hitro napovedali, da bodo kar najhitreje zakrpali to luknjo.

BELKIN AC ANYWHERE F5C400EB 140W
NAPETOSTNI PRETVORNIK

- pretvarja enosmerno napetost v izmenično
- enostavna priključitev v standardne vtičnice avtomobilskih cigaretnih vžigalnikov, s čimer imamo izmenično napetost tudi na poti
- napajanje naprav, ki potrebujejo za delovanje moč do 300W in napetost 220V
- namenjen napajanju prenosnih računalnikov, tiskalnikov, TV in video aparatov, CD predvajalnikov, video kamer, naprav za kampiranje in drugih prenosnih naprav

BELKIN.

Cena izdelka: 9.990 SIT

Opremljeni

OPREMA NA NAŠEM NAKUPOVALNEM SEZNAMU

ANALIZA

PRIHAJAJO DLANČNIKI NASLEDNJE GENERACIJE? KAKŠNE KARTE INTEL SKRIVA V ROKAVIH

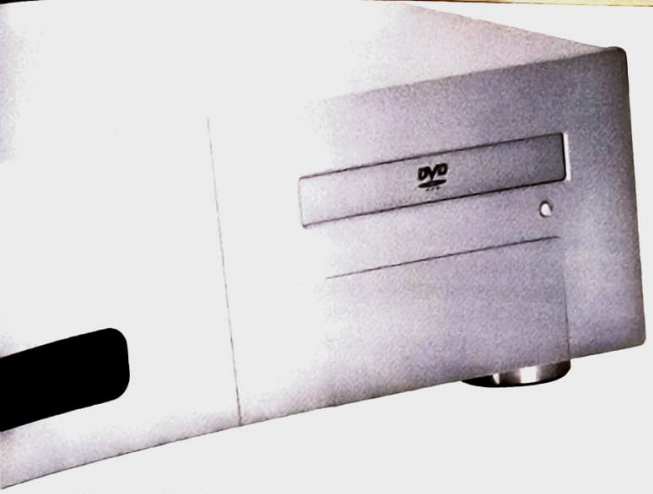
Junija letos je Intel objavil, da je pripravljen prodati svoj nedonosen oddelek Communications and Applications Processor, ki je odgovoren za procesorje XScale za dlančnike, za relativno nizko ceno okoli 600 milijonov dolarjev

Glede na to, da je največji proizvajalec procesorjev iz Santa Clare v Kaliforniji začel s strategijo zategovanja pasu, in glede na prejšnje ocene, ki so prej omenjenemu oddelku pripisovale skupno vrednost okoli 10 milijard dolarjev, bi lahko na to potezo gledali kot na znak šibkosti in kot na dokaz, da je eksperiment imenovan "Netburst Pentium 4" stal podjetje še kaj več kot samo delež tržišča na področju procesorjev za namizne računalnike in strežnike. Ampak to morda ni cela zgodba. Da bi razumeli, zakaj, moramo zavrteti uro nazaj do lanskega avgusta, natančneje do Intelove napovedi, ki jo je izustil veliki Paul Otellini. Takrat je Otellini Intelu zvesti publiki povedal, da se podjetje odslej osredotoča na razvoj varčnih procesorjev, kar naj bi do leta 2010 pripeljalo do čipov, ki bodo z 0,5W porabe sposobni poganjati sistem Windows Vista. Še več, razkril je tudi, da bo ta čip del poenotene arhitekture, ki bo implementirana v vseh treh sektorjih - v procesorjih za namizne računalnike, strežnike in mobilne naprave.

Če vzamemo v misli to in Intelovo zagretost, da dajo na trg 1GHz čip XScale, dobimo drugo očitno razlago prodaje oddelka za XScaleom. Vse je del velikega načrta opustitve procesorjev z visoko frekvenco in vpeljavo hladnejših, bolj učinkovitih zasnov.

Samo predstavljajte si dlančnik z več jedri in procesor za mobilne naprave, ki bi bil sposoben prikazati namizje z vsemi dobrotami, vključno s 64-bitnim naslavljanjem podatkov in zadnjim naborom ukazov SSE. Povedano na kratko - predstavljajte si čip, ki bo sposoben na dlančniku brez težav poganjati vse vaše najljubše namizne aplikacije, od visokoločljivostnih video datotek do iger in večjih uporabnih programov. Hudiča, predstavljajte si dlančnik, ki bi zmogel poganjati tako Windows Vista kot operacijski sistem OSX! Že dobro, že dobro, morda nas je res malo zaneslo, a bolj ko se poglabljamo v ta Intelov pristop "čim boljše delovanje za čim manj vatov", bolj smo navdušeni nad potencialom. Intel ima za seboj nekaj ne najlažjih let, zato smo zadovoljni, da so se pobrali na tako impresiven način in nadaljujejo v pravi smeri.

http:www.silentek.net
SVET TIHIH RAČUNALNIKOV
PRENOVLJENA SPLETNA TRGOVINA
silentek.net
IZBRANI IZDELKI PO SISTEMU NAJBOLJŠI NAKUP
Internet&Gostovanje: http://www.nethost.si
Tehno var d.o.o. TEL: 03 54 10 130 info@silentek.net



Klasična šasija

Origenae X10

Cena Ok. 50.000 SIT (208,65€) **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.origenae.com

Zares kvalitetno izdelana in stilska ohišja za PC so redka, zato nam odpustite naše otroško navdušenje nad tem izjemno simpatičnim ohišjem podjetja Origenae. Na prvi pogled gre le še za eno popoloma aluminijasto ohišje, ki izgleda kot hi-fi komponenta, vendar pa številne podrobnosti seznama specifikacij izdajajo, da gre za veliko obetajoč kos strojne opreme. Če pogledamo področje zmanjševanja hrupa, ugotovimo, da je X10 zgrajen iz izbočenega aluminija velike gostote, veliko pa je bilo storjenega tudi na področju dušenja vibracij. Veliko pozornosti je namenjene tudi hlajenju, relativno velika prostornina omogoča uporabo osnovne plošče velikosti ATX in vseh najnovejših grafičnih kartic.

Prvi poskus

Sony Alpha DSLR-A100

Cena Ok. 225.000 SIT (938,91€) **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.sony.com

Julija lansko leto sta Konica Minolta in Sony najavila, da bosta družno izdelovala fotoaparate za izjemno tekmovalno tržišče zrcalno-refleksnih aparatov. Le redki so bili presenečeni, ko je Konica Minolta šest mesecev kasneje priznala, da se popolnoma umika s tržišča. Veliko tehnologij, ki so jih uporabljali njihovi fotoaparati, se je tako preneslo na Sony in tukaj je rezultat: prvi zrcalno-refleksni digitalni fotoaparat japonskega giganta. Kompaktna naprava DSLR-A100, ki se ponaša s CCD-jem ločljivosti 10 megapikslov, je združljiva z naborom Minoltinih objektivov in z enim polnjenjem lahko opravi 750 posnetkov.

Velikost je vse

Acer AL2616W

Cena Bo potrjeno **Na voljo** Septembra **Na spletu** www.acer.com

2006 je zares leto prihoda širokozaslonskih monitorjev za PC-je. Po veličastnem Dellovem 30-palčnem modelu 3007WFP in celi jati 20- in 24-palčnih modelov s strani podjetij HP, BenQ in Samsung, se zdaj družini pridružuje še Acer z monitorjem, ki ima diagonalo unikatnih 26 palcev. Vsakdo, ki je presedel veliko časa pred Dellom 3007WFP, vam bo povedal, da je skorajda prevelik. Zaradi tega pričakujemo, da bo AL2616W zadel pravo nišo, kar zadeva kombiniranje kinematične velikosti zaslona in uporabnosti delovnega namizja. Naša edina pripomba leti na nativno ločljivost 1.920x1.200. To ni nič več kot pri povprečnem 24-palčnem monitorju, kar pomeni večje, bolj grobe piksle. In še to. Acer pravi, da bo konec leta splavil nadgrajeno različico s podporo za HDCP.

Malo je lepo

Twinhead H12Y in F11Y

Cena H12Y: 309 900 SIT, F11Y: 399 900 SIT **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.twinhead.com

Majhen in lep za "popapcat" je najboljši opis Twinheadovega novega notesnika, ki bo videti lepo tako pod pazduho, ko jo boste mahali na sestanek (težak je le 1,85kg, tako da s prenašanjem ne boste imeli težav), kot tudi na mizi v vaši pisarni. Ni pa H12Y samo lep obraz - ko mu boste naložili delo, se ga bo lotil bliskovito, za kar gre zahvala predvsem Intelovemu procesorju Core Duo, kot dodatno opremo pa ima vgrajen čitalec kartic 4-v-1. Celoten paket lepo zaokrozi 12,1-palčni monitor ločljivosti 1.280x800. F11Y je njegov še manjši sorodnik dimenzij 26,6 x 20,5 x 3cm in teže 1,52kg, kar pomeni, da bo še lepše sedel v ženske roke. Upamo, da se bosta oba Twinheadova modela kmalu znašla v našem testnem laboratoriju.

Pismabralcev

NAJ SE SLIŠI VAŠ GLAS. PIŠITE NAM NA pisma@pcformatslo.net

Popravek

Že kar nekaj časa sem vaš redni bralec. Čestitam vam za odlično revijo, ki lahko - po mojem mnenju (žal moje mnenje ni vredno veliko, a vendarle) - konkurira večini računalniških revij iz tujine (redno prebiram tudi nemško revijo *CHIP*, občasno tudi *Computer Bild*). Prav tako vam čestitam za odličen test procesorjev. Sedaj pa kritika. Ker z zaročenko piševa vsak svojo diplomsko nalogo in imava le brizgalni tiskalnik, sem z veseljem vzel pod drobnogled supertest laserskih tiskalnikov. Sam test niti ni slab. Sem se pa razkuril, ko sem mrzlično iskal podatke o stroških potrošnega materiala - žal ga nisem našel, pa čeprav sem članek prebral sedemkrat!!! A se je res tako težko pozanimati za ceno izpisa ene strani (ceno tonerja deliš s številom strani po specifikaciji - 5% pokritost)? Ker očitno ne gre drugače, sem to storil sam (malo sem telefonaril, "deskal" po internetu ter poslal nekaj e-sporočil). Ker bodo podatki prišli mogoče še komu prav, jih navajam spodaj:

Pri 5% pokritosti (po specifikacijah) imajo tiskalniki na vašem testu naslednje cene izpisov strani (brez papirja, zato pa s tonerjem in tudi razvijalno enoto, kjer je potrebna):

- Canon LBP-3000 ... cca. 10 SIT
- Canon LBP-3200 ... cca. 10 SIT
- Canon LBP-3460 ... cca. 5,5 SIT do 7 SIT (odvisno od tonerja)
- HP Laserjet 1022 ... cca. 10 SIT
- HP Laserjet 1160 ... cca. 9,1 SIT
- Konica Minolta PagePro 1400W ... cca. 7,6 SIT
- Kyocera FS-1030D ... cca. 2,9 SIT
- Kyocera FS-2000D ... cca. 2,1 SIT
- Lexmark E120N ... cca. 9 SIT (upoštevani stroški razvijalne enote)
- Lexmark T640 ... cca. 3,9 SIT

Tako, to je to. Upam, da se boste na naslednjem testu laserskih tiskalnikov malce bolj potrudili (ali je potrošni material dokaj drag ali ne, je za večino uporabnikov po moje prepovršno)! Na testu sem pogrešal Samsunga 1610, ki stane ponekod tudi že 18.990 SIT, ceno izpisa pa ima tudi ugodnih 6 SIT. Dovolj je bilo graje, sami pa ste že porabili preveč časa za branje mojega "nakladanja".

Sergej Rupreht

PCF pravi... Hvala za dopolnilo. Vseeno mislimo, da je dovolj, če človek ve, kateri tiskalnik ima poceni potrošni material in kateri dragega, in da dejanska razlika v tolarjih za večino ni tako pomembna. Še modrost: če nečesa ne najdeš po drugem branju, potem tega NI! ;)

Zahvala!

Zaradi vaše revije imam vsak mesec avto tako čist, kot bi bil nov. Moj sin se dan pred izidom *PCFormata* loti čiščenja avtomobila. Plačilo za njegovo delo je nakup *PCFormata*.

Hvaležna mama

PCF pravi... Hehe, ljudje bodo začeli misliti, da si pisma izmišljamo.

Na splošno

Lep pozdrav vsem skupaj. Naj omenim, da sem vam že velikokrat želel pisati, vendar je vedno nekaj prišlo vmes in preprečilo, da bi kaj napisal, zatorej bo to pismo daljše. No, pa začnimo. Dve reviji nazaj je nekdo omenjal oz. je sprožil sum, da Microsoft "vohuni" za uporabniki. Vsi ste potem globoko izdihnili in rekli "eh, sej to pa ni". Ampak je. Dokaz? Greste na **microsuck.com** in preberete vsebino (What's so bad about MS) in čisto vse, kar morate vedeti o njihovih umazanih ideologijah ter namenih. Ljudje bežijo pred resnico in verjamejo v to, kar slišijo in vidijo, morda še kaj. To in še več nam govori film *Matrix* - naj se ne zanašamo na stvari, ki jih vidimo, slišimo, okusimo itd. Živimo v lažnem svetu, ki ni takšen, kot nam ga kažejo uradni mediji. Na primer večina zemljanov še vedno misli, da je bil človek na Luni. Ha, ha, zdaj pa, če vpišemo v Google ali **youtube.com** "moon hoax" in malo pogledamo oz. preberemo, vidimo da nekaj ravno ni prav, a ne? Preprost primer če gremo zvečer na sprehod in pogledamo v nebo, kaj vidimo? In zdaj na slikah v vesolju iz Lune pogledamo naokoli in kaj vidimo? Nič, niti ene zvezdice. Potem pa gremo dlje in pogledamo kako so postavljene njihove sence (ljudi, skale... na Luni) ter opazimo, da ena je 90° druga 75° itd. Pogledamo par znanih posnetkov in vidimo, kako ameriška zastava lepo plapola, ko pa vetra ali zraka sploh v vesolju ni. Aja, se spomnite trenutka, preden Apollo vzleti? Kaj vidimo? Ogenj - mogoče pa je atmosfera tam, lol...

No, ko sem omenil medijski svet, bi rad izpostavil ozko usmerjenost novinarjev. Saj ti poročajo to kar vidijo in slišijo, ne da bi se sami o tem prepričali oz. preverili, in nato še dodajo kakšno svojo stvar, samo da zgodbo napihnejo, kolikor se le da - tako nastane dobro prodana novica. Povrhu pa še posplošujejo stvari, samo da se njihova zgodba bolje blešči. Enkrat me je dvignilo, ko je pisalo o neki slovenski športnici, kako je ona 3. najboljša na tej zemeljski obli. Kako lahko to sploh rečejo? Bi jo postavili v ring z eno.

Pismo meseca

Zahteve

Pozdravljena, najboljša revija v Sloveniji. Med branjem vaše rubrike o igrah mi je v oči padla ena malenkost, ki mi ni dala miru, tako da sem vam moral o njej pisati. Na koncu vsakega opisa imate napisane minimalne zahteve, kjer moč procesorja izražate v gigahercih. To se mi ne zdi več primerno, saj tudi sami večkrat poudarjate, da je frekvenca vedno manj pomembna. To se kaže recimo tudi pri najnovejšem Intelovem procesorju Core 2 Duo saj ima najšibkejša različica frekvenco "samo" 1,89GHz, vseeno pa "pelje scat" večino po frekvenci veliko hitrejših procesorjev. Po vaših kriterijih bi to pomenilo, da s tem procesorjem komaj dosegaš minimalne zahteve pri denimo *CivCity: Rome*, kakšen *The Movies* pa sploh ne moreš poganjati, kar seveda še zdaleč ni res. Meni se to ne zdi smiselno, zato vas pozivam, da si izmislite kak boljši kriterij. Lahko bi to izvedli podobno, kot bo imel Windows Vista, kjer bo vaš računalnik dobil oceno od 1 do 10. Ali pa bi navedli, koliko točk mora dobiti računalnik v testu *3DMark*, da lahko določeno igro poganja. Kaj vi mislite?

Dani

PCF pravi... Tudi sami se ubadamo s tem problemom, težava pa je, da se tudi založniki iger še vedno poslužujejo istega sistema označevanja zahtev na škatlah za igre, tako da bi bilo po eni strani nesmiselno temu nasprotovati. Kot si sam napisal, bo Vistin sistem razvrščanja to gotovo olajšal. *3DMark* kot kriterij odpade, ker (pre)malokdo ve, kakšno oceno ima njegov računalnik. Vseeno pa nam je bilo všeč tvoje razmišljanje, zato dobiš volan Thrustmaster in igro *TOCA Race Driver 3*, ki ju poklanja podjetje VideoToP iz Maribora.

Pišite in zmagajte!

Ta mesec podarjamo odličen volan Thrustmaster RGT Force Feedback Pro in igro *TOCA Race Driver 3*. Za rubriko Pisma bralcev je oboje prispevalo podjetje VideoToP. Pišite zdaj! Pošljite nam svoje misli, skrbi in ideje, ki zadevajo revijo *PCFormat*, vaš PC, računalniške igre ali življenje na splošno.

ko je osvojila 3. mesto v wing-tsunu in ko bi jo ta počila, se ona (tretja najboljša na zemeljski obli) niti pobrati ne bi mogla. Namreč obstajajo bolj veščí ljudje (na psihofizičnem nivoju), ki ne tekmujejo oz. niso vidni v svetu. To so ljudje, za katere nikdar ne slišimo... Glavna filozofija borilnih veščin ni premagati nasprotnika, ampak postati boljši človek ter premagati samega sebe. Samo zato, ker se je svet spremenil v en veliki "biznis", pač nekateri, ki so malo nadpovprečni, gredo in izkoristijo to in delajo iz nedolžne stvari nekaj grdega, samo da spremenijo v obliko denarja. Takšna je realnost.

Pumm4

PCF pravi... Dobro si se ti to razpisal. Naj za informacijo ostalim bralcem zapišemo, da je to kakšna tretjina celotnega pisma in da nam ga je bilo škoda krajšati, a žal potrebujemo naslednjo stran za objavo naročniških ugodnosti.

Pozabljena igra

Vaša revija je enkratna! Lahko bi nadaljeval s pohvalami, ampak nočem, da bi vse skupaj izpadlo kot nekakšno prilizovanje - metoda, ki jo nekateri uporabljajo, da se prikupijo uredništvu in si s tem skušajo zagotoviti delček prostora v reviji. Kakorkoli že, pišem vam zato, ker mislim, da ste v *PCFormatu* številka 54 pri Največjih dosežkih pozabili (izpustili) eno pomembno pustolovsko igro, imenovano *Dark Earth*, podjetja Microprose. Mislim, da si ta igra zasluži omembo, saj ima izvrstno zgodbo, ki igralca pritegne do igranja. Poleg tega pa ima še dva različna konca z različnim potekom dogodkov...

Pa še to... absolutno podpiram Gregorja Mraza in njegov sarkastičen odnos do ljudi!

Rok

PCF pravi... *Dark Earth* je za svoj čas resda imela fantastično grafiko in tudi z zgodbo je znala pritegniti, vendar po našem uredništvu kroži mnenje, da ni šlo ravno za revolucionarno zadevščino. Močno dvomimo, da bi izgovorjava naslova *Dark Earth* v prostoru polnem ljubiteljev iger obrnila desetino toliko glav, kot izgovorjava imen *Doom* ali *Half-Life*.

www.pcformatslo.net/forum

Šport >> Svetovno prvenstvo v košarki 2006

AljosaH
Vaši komentarji?
=$h@dow=
Če bi igrali konstantno zmerej tko kot prot Italiji v prve polčasi, bi prsli med 8 100%. Sam problem je kr popustijo in Pipan ma neko čudno taktiko da menja uspešno peterko. Namest da bi jo pustu notr da jih sesuje do konca jo gre menjat. Če bo to delu, pridemo sam do 16...
kita
Jest že dolg govorim, da Pipan ni primeren za reprezentanco! Rabil bi enga s trdo roko, ki bi znal dobro motivirat pa vodit tekme! Pipan tega nima v zadostnih količinah ampak še zmeri verjamem, da je trenutna reprezentanca tako močna, da bi se mogla uvrstit v četrtfinale! GO SLOVENIJA

Potrebna pomoč >> Pomoč pri Style XP

xen
Dober večer. Naštimal sem željeno temo v STyle XP toda, ko se mi računalnik ponovno vklopi te teme ni več. Kako naredim da bo ostala? Hvala.
H@ck~568~
Željeno temo ki si jo naredu, za svoj Windows XP, jo morš dati tm ki jih ima Windows XP, ostale teme !!!!!! ~ Ker lahko, da ti jo ni dov tm, ki jih Windows XP ima, ampak jo bere samo iz program-ove mape !!!!!
Xen
Kje pa ima Windows ostale teme?
Kyosuke
C:\WINDOWS\Resources\Themes :)
Mitja23
V style xp moraš nastavit, da se zažene ob zagonu in tako se naložijo tudi teme ki jih izbereš.

IZREZANO S FORUMA

PCFormat >> Dekle z naslovnice

pudi

Objavljeno: 30.05.2006 @ 21:16 Naslov sporočila:

citiraj | uredi

Pridružen/-a: Tor Maj 2006 21:06
Prispevkov: 7
Kraj: Prevalje

Si predstavljate da pridete iz službe in te doma pričaka točna takšna slika kot je na naslovnici, zraven pa bi ti rekla: Oh, sugar... pridi mi vgradit procesor in če ga boš vredu inštaliral boš lahko inštaliral še kaj drugega... In s tem ne mislim na quake wars...

Takrat pa bi samo slišal zvončke in trobentice v glavi, ki ti melodično cingljajo "Life is beautifull and I'm a part of it..." Pa čeprav sem alergičen na zelenje!

Naročite se na PCFormat

Prihranite 16% ali 20% na naročilu na PCF!

Enoletna naročnina na PCFormat s CD-jem: 11.900 SIT / 49,66€

Enoletna naročnina na PCFormat z DVD-jem: 14.900 SIT / 62,18€

18-mesečna naročnina na PCFormat s CD-jem: 17.850 SIT / 74,49€

18-mesečna naročnina na PCFormat z DVD-jem: 21.750 SIT / 90,76€

PC vam prinaša

>> Vsak mesec CD ali DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo različicami iger, preizkusnimi programi, predstavitvenimi filmi.
>> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger.
>> Poglobljene vodiče za modificiranje in čim boljši izkoristek PC-ja.
>> Novice, intervjuje iz sveta računalništva in obsežne teme.

naročnikom

Ob naročilu na *PCFormat* za eno leto ali ob podaljšanju naročnine za isto obdobje, boste kot darilo prejeli **brezplačen promocijski izvod** revije *FHM* ali *Digitalna kamera* in **BREZPLAČNO IGRO** oziroma **PROGRAM** po vaši izbiri*. Izbirate lahko med naslovi:

- **Deus Ex: Invisible War**
- **Links 2003**
- **Playboy: The Mansion**
- **Dance Ejay 3**

*Darilo, ki vam pripada, boste prejeli po plačilu celotnega zneska naročnine.

Pokličite nas zdaj

Pokličite še danes, da si zagotovite prejem naslednje številke

02 330 330 2

Naročila sprejemamo
24 ur na dan

Prosimo vas, da nam po telefonu ali drugače javite, katero igro bi radi prejeli kot darilo. To ste nekateri starejši naročnikipozabili storiti – javite se nam čim prej

RAM 2

PCFormat-ova posebna ponudba

SPLETNA KAMERA TYPHOON WEBSHOT II USB 300K

*Vsak naročnik lahko prejme samo eno od daril omenjenih na tej strani. Število darilo iz prejšnje številke je omejeno.

Naslednji mesec v PCFormat-u

GTR2
Preberite opis v naslednji številki PCFormata

ko udari nesreča!

Nikoli ne obupajte - rešite vaš PC iz najtežjih nezgod

6 PACK ČUKUR

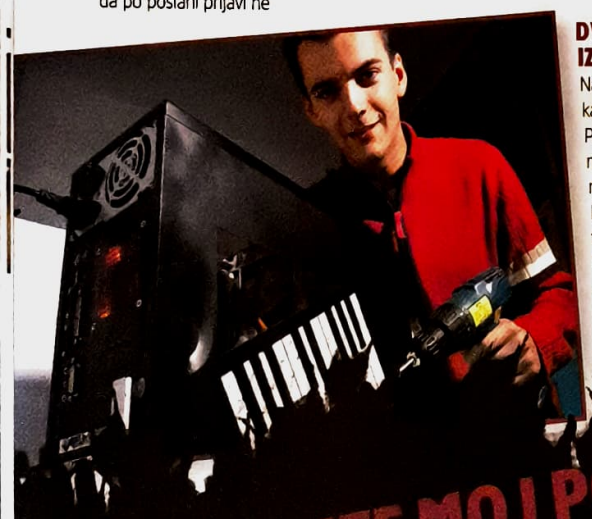
OD OKTOBRA NAPREJ VSAKIČ Z VAMI... V PCFORMATU

ZA VAS PEDENA: PuBBeC

spedenaj mi pc

Spet smo vrteli izvijače, plesali z žago v rokah in ustvarjali novo fantastično in brezplačno predelavo računalnika enega naših bralcev. Žrtev je bil ta mesec Branko Zajamžek iz Šentjanža pri Dravogradu, ki pa se je pri svojih željah izkazal za malo bolj zahtevnega kot njegovi predhodniki, ampak o tem, kako je naš oblikovalec PuBBeC mojstrsko rešil zagato, malo kasneje. Prej moramo odgovoriti na nekaj vprašanj, ki nam jih pogosteje postavljate v zvezi z akcijo Spedenaj mi PC.

Nekatere med vami denimo moti, da po poslani prijavi ne dobijo obvestila, ali so bili sprejeti ali ne. Stvar je taka, da dobimo veliko prijav in bi bilo preveč zamudno, da bi obveščali vsakega bralca posebej, poleg tega pa prijava zastara šele po dveh mesecih, tako da če kdo ni bil izbran prvi mesec, je še vedno lahko izžreban mesec kasneje. S tem je povezan še en odgovor na pogosto zastavljeno vprašanje – če niste bili izbrani po dveh mesecih, to ne pomeni, da ne boste nikoli. Pošljite novo prijavo in nam dajte vedeti, da ste še vedno zainteresirani.



DVOJNI IZZIV

Naloga, pred katero se je naš PuBBeC ta mesec znašel, nikakor ni bila lahka, srž te težavnosti pa je ležal v dejstvu, da se Branko ni mogel odločiti med dvema tematikama in je po Salomonsko izbral kar obe. Prva želja je bila glasba, druga pa vijačenje računalnikov. Ena izmed rešitev, kako ubiti obe muhi na en mah, bi vsekakor bila, da bi mu na ohišje nalepili sliko Gregorja Mraza, kako si požvižgava med zategovanjem vijaka na zadnji strani ohišja, ampak PuBBec, kot vedno do sedaj, ni želel ubrati lahke poti.

Medtem ko se je njegova glava ubadala z dvojnim problemom, so se roke že lotile barvanja ohišja in do takrat, ko je bilo ohišje odeto v črnino, je bila ideja že jasno izoblikovana. Za glavno temo je "virtuoz s križnim izvijačem" izbral glasbo in temu primerno na eno stranico narisal nekaj not in notnega črtovja, drugo stranico pa je okrasil s klaviaturo. Vlogo češnje na glasbeni torti je prevzela lučka, ki skozi pleksi steklo iz notranjosti ohišja utripa v ritmih glasbe – nekakšen miniaturen "light-show" torej.

Da bi bile zadovoljene tudi Brankove mehanične želje, je PuBBec na vrh ohišja vgradil poseben predal iz pleksi stekla, kamor bo lastnik lahko shranjeval razne vijake, ki se vedno radi izgubljajo, manjše izvijače in podobno.

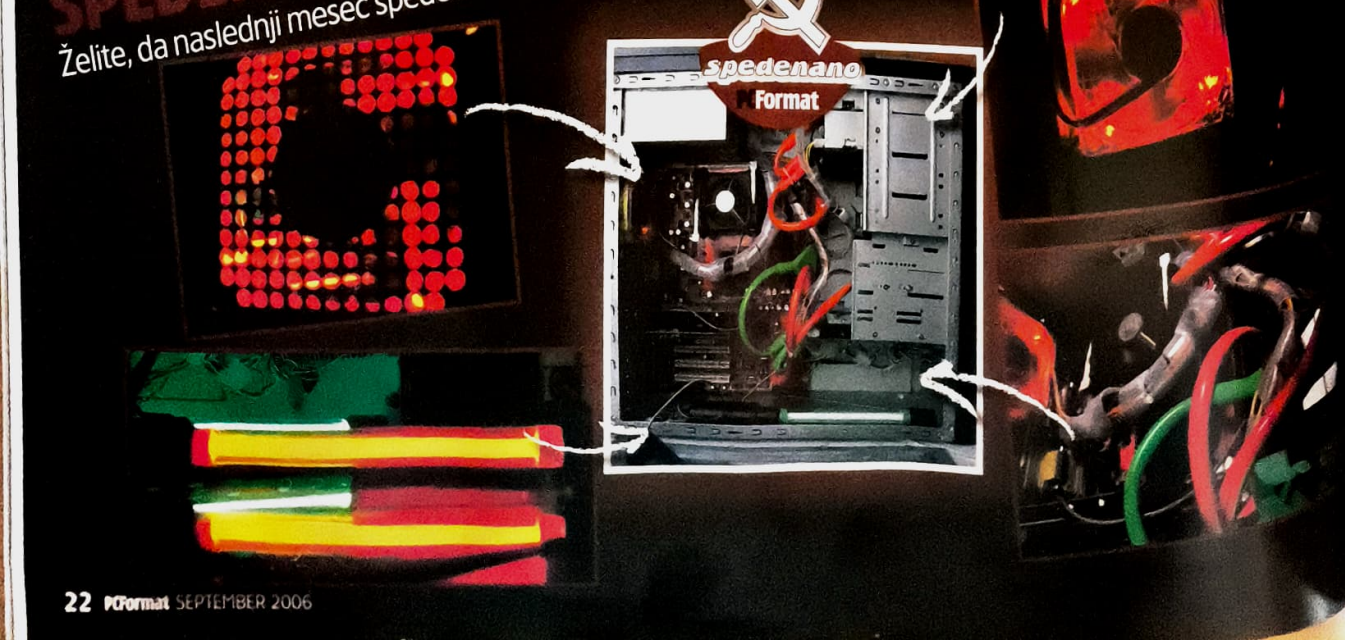
Kaj pa smo storili glede notranjosti računalnika? Ja nekaj smo vsekakor morali, saj Celeron 1700MHz, 512MB pomnilnika in GeForce2 MX vsekakor ni sanjska ekipa. Še posebej nas je motila grafična kartica. Celo tako zelo nas je motila, da smo se jo odločili zamenjati za GeForce 6600GT, ki se bo lepo podal ostalim komponentam.

Veste kaj? Zakaj ne bi predelali tudi vašega računalnika? Pošljite nam njegove fotografije, zapišite njegove specifikacije in če se nam bo zdel zares usmiljenja vreden, vas bomo poklicali. PCF

SPEDENAJTE MOJ PC

Želite, da naslednji mesec spedenamo vaš PC?

Pošljite svoje podatke (ime, priimek, naslov, telefonska številka...) na e-poštni naslov spedenajmipc@pcformat.si in priložite več slik vašega računalnika z različnih zornih kotov. Nobene škode ne boste naredili, pravzaprav vam bomo celo hvaležni, če boste v sporočilo dodali še čim bolj natančne specifikacije vašega strojčka. Podkupnin do nadaljnjega ne sprejemamo (mežik, mežik). Med vsemi kandidati, ki se bodo držali teh preprostih pravil, bomo izbrali srečneža, ki mu bomo že naslednji mesec SPEDENALI PC!



KAKO SMO SPEDENALI

PREJ :(

POTEM :)

1 Tako kot Leonardo Da Vinci tudi PuBBeC začne svojo naslednjo mojstrovino s skico. Zarisani sta dve odprtini in klaviatura med njima.

2 Od teorije pa čim prej k praksi, saj se luknje ne bodo izrezale same. Če bi PuBBeC zdaj kihnil, bi zelo verjetno šlo celotno ohišje k vragu. In noga.

3 Predal za shranjevanje drobnarij, ki bo naselil zgornji del ohišja, je izrezan iz pleksi stekla in zlepljen. Lastnost dobrega oblikovanja je, da lepoti doda uporabnost.

4 Tako je videti končan predal. Ker sega v notranjost ohišja, je njegova velikost, omejena z obvezno navlako, ki se tam nahaja. Na sliki je že prebarvan del ohišja.

5 PuBBeC se s sprejem loti še ostalih delov ohišja. Da ne bi bilo ohišje preveč monotono, je za sprednji del izbral rdečo barvo. Rdeče bodo tudi note na stranici.

6 Tole je večji del "navlake", s katero bomo uredili in osvetlili notranjost. Če imate sami podobne želje, skočite na spletno stran www.in-put.com.

7 Po končanem barvanju in nameščanju osvetlitve v notranjost, izgleda ohišje takole. Tale stran bo po želji utripala v ritmih glasbe oziroma zvoka.

POTREBŠČINE

Za odlično počutje in videz računalnika smo poskrbeli z naslednjimi dodatki, ki sta jih prispevali podjetji Chip in IN.PU.T:

- 1x grafična kartica nVidia GeForce 6600GT 128MB
- 1x zelena hladna katoda z na zvok občutljivim stikalom
- 1x rdeča hladna katoda z na zvok občutljivim stikalom
- 1x rdeč ventilator
- 3x barvni kabli
- 1x komplet za ureditev kablov

Do skrajnjih meja in preko

PCFormat poišče kombinacijo komponent, s katerimi boste lahko navili svoj računalnik, ne da bi si izpahnili denarnico...

Obstajajo vonji, ki jih preprosto ne povezujete z računalništvom, še posebej vonj po hrani. Kdaj ste nazadnje sedli za računalnik in zavohali ravno prav zrele breskve? Verjetno takrat, ko vam jih je kdo potisnil pod nos. Vonj po zelju, ki ga nekako ne povezujemo s prijetnim presenečenjem, pa je zdaj na našem seznamu vonjev, ki jih lahko pričakujete (a si ga ne želite) med uporabo računalnika. Kuhano zelje, kot je Gregor pred kratkim žalostno ugotovil, ima namreč zelo podoben vonj kot procesor, ki počasi postaja neuporaben kupček žolce.

Ta izkušnja v bistvu povzema glavni razlog za strah pred navijanjem. 99% uporabnikov računalnikov se nikakor ne želi igračkati s komponentami, ki deluje-jo brez težav, saj se bojijo računalniške različice 11. septembra 2001. Od pionirjev iz zgodovine pa smo se naučili, da lahko premagan strah obrodi neverjetne sadove. Če bi Sir Edmund Hillary samo ubral bližnjico do pošte preko najbližjega gričca, namesto da se je podal na neprimerno bolj strašljiv pohod na Everest, bi bil prikrajšan za pogled na lasten obraz, vsakič ko iz denarnice potegne bankovec za pet dolarjev v domači Novi Zelandiji. Ne moremo vam ravno obljubiti, da boste kmalu zamenjali Prešernov obraz na našem bankovcu samo z navijanjem, lahko pa vam zagotovimo, da bo vaše delo z računalnikom precej hitrejše, če boste premagali strah pred pospeševanjem vašega strojčka.

"Po koncu te delavnice boste imeli znanje in samozavest za kopanje po menijih v BIOS-u"

URA TEČE

Odvisno od tega, kje bi radi začeli, lahko s skrajnim obremenjevanjem komponent neverjetno pridobite na zmogljivostih računalnika, mi bi vam pa radi pokazali, da lahko z nekaj pravimi informacijami in malo dela dejansko prihranite še cel kup denarja, ki bi ga drugače morali odšteti za navijalski komplet komponent. Zakaj bi kupovali procesor za 50 tisočakov, če lahko postavite bombo pod čip, ki vas ni stal več kot 20 jurjev, in uživate v praktično identičnih zmogljivostih? Zato smo se odločili zbrati najboljšo opremo, ki vam bo za skromen znesel prinesla znaten poskok v zmogljivostih.

Kot lahko vidite na našem nakupovalnem seznamu na desni, dejansko nismo zapravili cele gore denarja za osnovne sestavne dele spodobnega računalnika. "Spodoben" računalnik pa je primeren samo za zdolgočasene gospodinje, zato bomo sistem z bičem in palico pripravili do tega, da se bo prelevil v prefinjen jeralni stroj. Predstavili vam bomo tudi [illegible] ki smo jih opravili v

naših testnih laboratorijih, s katerimi vam bomo pokazali, kje smo specifikacije dobesedno zbrisali s papirja.

KULTURA NAVIJANJA

Odločili smo se, da se z zunanjimi napravami, kot so monitorji, tipkovnice in miške v tem vodiču ne bomo ubadali, saj jih ni mogoče ne prirejati ne navijati. Seveda gre za nujne zunanje naprave, brez katerih računalnika ni mogoče uporabljati, a močno dvomimo, da jih še nimate, pa če ste pripravljeni na prešanje zadnjih kapelj zmogljivosti iz svojega mlinčka ali ne. Tukaj se bomo osredotočili samo na gole osnove, na komponente, ki jih je mogoče prepričati, da spadajo v popolnoma drugo kategorijo.

Samo brez panike. Po branju tega vodiča boste imeli znanje in samozavest za kopanje po menijih v BIOS-u in iskanje skrivnih nastavitev, ki bodo odklenile še zadnja zrnca dodatne moči. Najboljše pri tem pa je, da bo vaše znanje dovolj obsežno, da boste lahko ustvarili PC, ki je resnično volk v ovčji koži. Preden začnete višati napetost, pa seveda preverite, če se držite zlatih pravil navijanja, da neprijetni vonj po kuhanem zelju ne bo preplavil vaših nosnic...

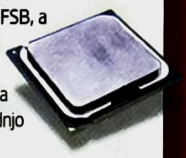
KOLIKO ME BO STALO NAVIJANJE?

Naš nakupovalni seznam navijalskih komponent za vas

2.66GHz Pentium D 805+

Ok. 30.000 SIT (125,19€)

www.intel.com



Le 533MHz FSB, a naj vas to ne zavede, saj bomo iz njega iztisnili še zadnjo kapljo moči.

Sapphire Radeon X1800GTO

Ok. 47.000 SIT (196,13€)

www.sapphiretech.com

Vsekakor ni kartica višjega razreda, a imamo zanjo kar nekaj prekanjenih načrtov.

Corsair XMS2 1GB TwinX RAM

Ok. 46.000 SIT (191,95€)

www.corsair.com

Dva 512MB modula prilagodljivega pomnilnika, ki ju bomo pošteno namučili.

Asus P5w DH Deluxe

Ok. 55.000 SIT (229,51€)

www.asus.com

Veliko možnosti, a bi lahko podobne rezultate dosegli tudi s cenejšo ploščo.

Zalman Fatal1ty FS-C77

Ok. 15.000 SIT (62,59€)

www.zalmantech.com

Oglejte si ta impresivni hladilnik v temi na strani 32. Prekosi lahko celo nekatere sisteme za vodno hlajenje.

SKUPAJ

193.000 SIT

ZLATA PRAVILA

Poskrbite, da se PC ne bo vžgal z upoštevanjem naših varnostnih navodil

NIKOLI

» Ne krivite nas, če bo šlo kaj narobe. Navijanje je po svoji naravi tiščanje komponent prek priporočenih zmogljivosti. Za vsako navijanje, ki se ga boste lotili, boste morali sami prevzeti odgovornost. Žal. Res bi radi bili bolj vzpodbudni, a vam moramo povedati, da tveganje obstaja.

» Naj vas ne bo strah. Prvi koraki pri višanju zmogljivosti so vedno strašljivi, a če ne boste poskusili, tudi ne boste vedeli, če obstaja kak dodaten MHz, ki bo ga vaš PC lahko izpljunil. Seveda pa izbira primernih komponent, kot je Pentium D, ki ga je smešno enostavno naviti, pomaga pri premagovanju strahu.

» Ne pričakujte, da so vse komponente enakovredne. Nobenega kosa opreme ni mogoče enako naviti - če kupujete komponente samo zato, da bi jih navili, se odpravite na nekaj spletnih forumov in preberite, če izbrana oprema sploh omogoča vse tisto, o čemer sanjate.

VEDNO

» Spremembe uveljavljajte postopno, v majhnih korakih. Nesmiselno je frekvenco procesorja kar takoj naviti na 400 in napetost na 2V in upati, da bo čip preživel. Koraki naj bodo majceni, saj lahko drugače uničite komponente in vam bo ostal samo kup ožganega silicija.

» Spreminjajte samo eno stvar naenkrat. Veliko laže je odkriti vir težav, če spreminjate samo eno spremenljivko. Če istočasno navijete procesor, pomnilnik in grafično kartico, ne boste vedeli, katera komponenta je krivec, če bo vaš PC odpovedal sodelovanje.

» Pošteno testirajte spremembe. Mogoče se bo računalnik zagnal pri 5THz in pomnilnikom, ki teče pri 4GHz (če vam uspe kaj takega, častimo večerjo), a bo najverjetneje odurno nestabilen. Poženite nekaj programov za testiranje zmogljivosti in pošteno obremenite sistem za dalj časa, da ugotovite, če lahko spremembe tudi ohranite.

PROCESOR

Pripravite se na ospuljive pospeške, saj smo naš poceni procesor navili, da je komaj dihal

Najbolj očitna tarča navijanja je seveda procesor. Ker je le-ta srce vsakega računalnika, vsaka dodatna kaplja zmogljivosti ne bo vplivala le na samo delovanje PC-ja, temveč tudi na opravila, kot je kodiranje videa.

Nakup novega procesorja samo zato, da bi ga navili, je malce tvegano početje, saj se življenjska doba čipov lahko precej skrajša. Na srečo pa smo našli procesor, za katerega menimo (skupaj s hordo navijalcev na spletu), da je najbolj dovzeten za navijanje in navit preživi kar dolgo časa. Zvezda te predstave je seveda Intelov Pentium D 2,66GHz 805. Gre za dvojedrni čip, ki ima dve velikanski prednosti. Osnovna frekvenca procesorja je namreč precej nizka, množilnik pa izjemno visok. Kombinacija nizke frekvence in visokega množilnika je odgovorna za končno delovno frekvenco procesorja - pri privzetih nastavitvah ta procesor torej deluje s frekvenco 133MHz, pomnoženo z 20, kar je skupaj 2,66GHz, kolikor piše na škatli. Če višate frekvenco, je torej potrebno vsako spremembo pomnožiti z 20, kar je velikanska pridobitev. Druga prednost tega procesorja pa je seveda cena, saj zanj ne boste odšteli več kot okoli 30.000 SIT.

> **"Ker je procesor srce računalnika, bo vsaka kaplja dodatne zmogljivosti močno vplivala na celoten sistem"**

Za poznavalce
Naučite se prave tabele

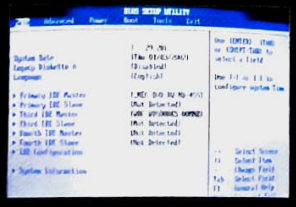
V spodnji tabeli so prikazane končne frekvence, ki so rezultat višanja osnovne frekvence. Kot lahko vidite, je višanje standardne osnovne frekvence za ubornih 33MHz dvignilo frekvenco procesorja z 2,66GHz na kar 3,33GHz. Naš cilj je seveda, da bi čip pognali prek 4GHz, kar pomeni, da je potrebno osnovno frekvenco dvigniti na elektrike lačnih 205MHz. Kasneje vam bomo pojasnili, kako lahko pridete do te že skoraj mitske številke in kako jo obdržati.

FREKVENCA JEDRA	MNOŽILNIK	KONČNA FREKVENCA
133MHz (privzeta)	x20	2,66GHz
140MHz	x20	2,86GHz
150MHz	x20	3GHz
200MHz	x20	4GHz
205MHz	x20	4,1GHz

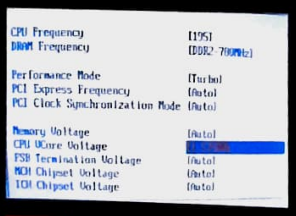
KAKŠNI VOLTI?
Hrana za komponente

Med vztrajnim plezanjem po frekvečni lestvici, vam bo slej ko prej zmanjkalo energije za želene frekvence. Na tej točki je potrebno spremeniti napetost jedra, da bi se to lahko sploh spopnjelo z vrtoglavimi hitrostmi. V BIOS-u bi morala obstajati možnost za višanje napetosti jedra procesorja. To vrednost počasi višajte, v korakih po 0,2V, dokler sistem ne postane stabilen, pa boste zagotovili, da procesor ne bo kupil enosmerne vozovnice v pogubo.

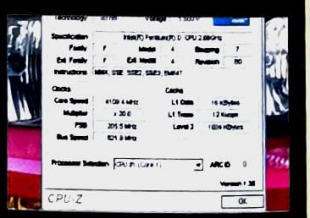
Čipi na preizkušnji
Kako ponesti procesor prek meja



1 Nastavitve za procesor boste našli v BIOS-u. Zaženite PC in pritisnite **[Delete]** za dostop do tega skopega nabora zaslonov, ki je vgrajen v osnovno ploščo. Določene osnovne plošče imajo nabor nastavitev za navijanje že kar v BIOS-u. Če vaša nima, boste morali malce kopati po nastavitvah.



2 Ko najdete primerne nastavitve za procesor, bi morali videti možnost za višanje frekvence v korakih po 1MHz. Priporočamo vam višanje v korakih po 5MHz. Nastavitve shranite in zaženite v XP, da preverite, če je vse v redu. Če boste zmerni, boste zmanjšali možnost, da v ohišju kaj naredi bum.



3 V XP se odpravite v nadzorno ploščo, poiščite sistemske nastavitve in si oglejte jeziček General. Tam bi morali videti opis čipa (v našem primeru 2,66GHz Pentium D), pod njim pa slastno novo frekvenco po navijanju. Ponavljajte po potrebi, a vedno preverjajte še napetost.

In tako smo to naredili...
Naša pot od fička z 2,66GHz do 4,1GHz testarosse

Priznamo, da so nam slinavke pospešeno delovale, ko smo gledali, kako GHz kar rastejo. Višanje frekvence procesorja je bilo skrajnje enostavno, še bolj zabavno pa je bilo gledanje 20-krat višjih končnih frekvenc, ki so se približevale 4GHz. Najboljše pri tem pa je bilo, da je privzeti hladilnik opravljal čisto spodobno delo pri hlajenju procesorja v našem dobro prezračenem ohišju. Začeli smo seveda pri 2,66GHz in frekvenco najprej zvišali na 3GHz, nato pa smo pognali prve teste. Največji poskok je bil viden v *Quake IV* s popravkom za dvojedrne procesorje, ki je s 53 poskočil na izjemnih 84fps, in to že v začetni fazi navijanja. *3DMark06* je pokazal poskok za 63 točk, s 3.069 na 3.132. Naslednji korak je bil 3,5GHz, še vedno pri privzetih napetostih in starem hladilniku, in videli smo dodaten poskok v *3DMarku*, ki je pokazal 3.196 točk. *PCMark*, ki je sprva pokazal nezavidljivih 4.403 točk, pa je dosegel 5.192, kar pomeni, da nam je uspelo poraziti vstopni model Core 2 Duo za kar 130 točk. Conroe še vedno vodi, in sicer pri kodiranju WMV, kar pokaže, kako uspešni so Intelovi najnovejši čipi pri mečkanju kodekov.

Ko nam je končno uspelo doseči 4GHz, smo se igrali z že kar visokimi številkami, zato smo uporabili Zalmanov hladilnik Fatal1ty pri napetosti jedra 1,65V. Pri 4,1GHz smo *Quake IV* igrali pri 93,9fps, štoparico smo pri kodiranju WMV ustavili pri minuti in 32 sekundah, v *PCMarku* pa smo dosegli rezultat 5.198 točk. To je prav neverjeten dosežek, še posebej v *Quake IV*, kjer [illegible] pospešek skoraj dvojen.

GRAFIČNI PROCESOR

Pri iskanju svilnato gladkih tekstur modro izberite pravo orožje – nato pa ga pošteno nabrusite

Že majcen poskok v številu slik lahko pomeni razliko med bridko smrtjo in popolnim strelom v vaši najljubši igri, zato je vsaka malenkostna prednost v grafičnem oddelku računalnika še kako dobrodošla.

Poskok v zmogljivostih je seveda odvisen od kartice, ki tiktaka v vašem sistemu, a vedite, da navijanje grafične kartice v bistvu ne zahteva skoka v blatne vode BIOS-a. Omislite si pravi program za navijanje, in sicer takšnega, ki vam omogoča popoln nadzor nad nastavitvami procesorja, pa boste kartico brez težav pospešili. Sliši se tudi šepetanje – najglasnejše je, ko ponoči ležite v postelji – o skrivnostnem ritualu, imenovanem programsko navijanje. Ta urok lahko pretvori neimpresiven, cenen grafični procesor v pošast s precej več zobmi. Neuporabljeni cevovodi, ki so blokirani med proizvodnjo, začnejo vestno grizljati piksle, tako da lahko požanjete nagrado v obliki hitrejšega delovanja v igrah in znatno težje denarnice. Seveda vsaka kartica tega ne omogoča, in pri tem ne govorimo le o modelih, temveč o posamičnih karticah, če imate srečo, pa mogoče v vašem vodilu PCI Express počiva pravi velikan.

"Za navijanje grafične kartice vam ne bo treba skakati v blatne vode BIOS-a"

Testna klop

Kako smo dobili rezultate

Uporabili smo več različnih programov za merjenje zmogljivosti, ki smo jih pognali za testiranje navitega sistema in za zagotavljanje stabilnega delovanja pri norih frekvencah, ki smo jih dobili. Vsak program smo izbrali za testiranje drugih lastnosti sprememb, ki smo jih uvedli.

>> **PCMark05** Zmogljivo orodje za testiranje celotnega sistema, ki pri izvajanju upošteva celo goro različnih faktorjev. Pognali smo ga pri privzetih nastavitvah.

>> **3DMark06** Privzete nastavitve tega orodja za testiranje vključujejo teste grafike in procesorja in obremenijo vse, kar je obremenjeno v pravih igrah.

>> **Quake IV** Z zadnjim popravkom smo ga pognali pri 1.280x1.024 z vsemi podrobnostmi, da bi izvedli realen, ne sintetičen test sprememb v igrah.

>> **WMV Encoder 9** Uporabili smo ga za kodiranje datoteke DivX v 1.073Kbps datoteko WMV z videom in zvokom DVD-kvalitete, s čimer smo testirali dejansko kodiranje videa.

Programsko navijanje

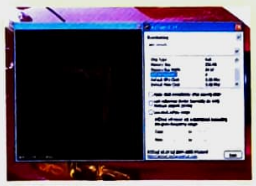
Ali ima vaša kartica skrit potencial? Vse je odvisno od proizvodnega procesa...

Zakaj?

Programsko navijanje deluje zato, ker med proizvodnim procesom proizvajalci izločijo kartice z nedelujočimi cevovodi, slednje onemogočijo in jih prodajo kot cenejše modele. V osnovi so seveda enake kot dražje kartice, le da so okleščene in seveda cenejše. Z nadgradnjo BIOS-a je mogoče nekatere celo prepričati, da delujejo pri polni kapaciteti.

Kako?

Gre le za enostavno programsko nadgradnjo, a vas moramo opozoriti, da se lahko ta sfiži in vam bo ostala le mrtva kartica. Internet je poln žalostnih zgodb o ponesrečenih poskusih programskega navijanja. Vsi tisti, ki imate X1800GTO in si želite plesati s hudičem, se odpravite na **tinyurl.com/qarcq** in sledite Sefujevim podrobnim navodilom.



Rezultat?

No, nam se s Sapphireovo kartico ni posrečilo. Če vam uspe, pa se lotite še prirejanja frekvenc (opis tega je spodaj), pa boste imeli kartico, ki bo nevarno podobna X1800XT. In tako moč smo potegnili iz kartice, ki ne stane več kot okoli 47.000 SIT.

od tega do tega

OVERDRIVE
ATI-jevo orodje

Če imate ATI-jevo grafično kartico in najnovejše gonilnike, boste v nadzorni plošči Catalyst našli *ATI Overdrive*. Gre za precej omejeno orodje za navijanje, s katerim pa lahko prav dostojno zvišate frekvenco jedra in pomnilnika v varnem okolju. Res pa je, da sanjate o poštenem skoku frekvenc, zato boste morali prestopiti meje uradno dovoljenega. Lastniki nVidiinih kartic boste morali odkleniti Coolbits, kar vam bo uspelo s spreminjanjem vnosov v registru. Vse, kar morate vedeti o tem, boste našli na **tinyurl.com/jsww2**.

Sprehod na naslednjo stopnjo...

Ko osvojite osnove, je čas za pošteno vihanje rokavov

Naš prvi poskus navijanja X1800GTO je bil programske narave. Zahvaljujoč poročilom vseh, ki so to že naredili, nam je uspelo, da kartice nismo umorili, a je hiter postoperativni pogled na *ATITool* je pokazal, da se naši cevovodi za obdelavo pikslov niti najmanj niso želeli podvojiti. Takšno navijanje torej ni izvedljivo za prav vse kartice, saj je veliko takih, na katerih so cevovodi blokirani, ker preprosto ne delujejo. Gre za kartice višjega razreda, ki so bile zaradi teh napak izločene iz proizvodnje, tako da boste mogoče preprosto poskušali oživiti nedelujoče cevovode. Če ustvarite varnostno kopijo izvirnega BIOS-a, pa boste lahko brez škode vsaj povrnili prejšnje stanje.

V naslednjem koraku smo se odločili pobrskati po gonilnikih, da bi videli, kako nastavitev *Overdrive* upravlja s frekvenco procesorja in pomnilnika. Rezultat bi lahko označili za spodoben, a nas 550MHz jedro in 575MHz pomnilnik nista ravno vrgla s stolov. Če bi se radi poigrali s temi nastavitvami, kar poskusite, mi smo raje izbrskali *Overclocker*.

Ta programček je namenjen karticam X1800, omogoča pa nadzor nad frekvencami in napetostmi. Našo kartico X1800GTO smo uspeli potisniti do 621MHz za jedro in 657MHz za pomnilnik, rezultat pa je bil, da je število točk v *3DMarku* skočilo s 3.197 na 3.483. Najbolj pa nam je bilo všeč, da je *Quake IV* delal pri kar 100,8fps. No, to pa je pošten rezultat!

Pomnilnik

Zmešajte kapaciteto pomnilnika s hitrimi časi dostopa in dobili boste strašljivega bioničnega slona

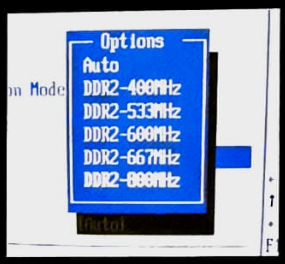
Naši poskusi s procesorjem bi morali povzročiti nore poskoke pri dostopih, saj smo zvišali napetost sistemskega vodila. To pa še ne pomeni, da delovanja pomnilnika ni mogoče še dodatno izboljšati. Verjetno boste morali izbrati nove možnosti za hitrost pomnilnika, ko te postanejo dostopne. Mogoče pa boste imeli na voljo še eno možnost, če imate pravo osnovno ploščo in pomnilnik, in sicer spreminjanje sinhronizacije pomnilnika. Spreminjanje razmerja vam bo omogočilo spreminjanje hitrosti pomnilnika na asinhroni način, kar pomeni, da bo imelo višanje frekvence sistemskega vodila še večji učinek na frekvenco pomnilnika. Veliko osnovnih plošč omogoča tudi spreminjanje napetosti za pomnilnik, s čimer zagotovite stabilno delovanje.

Spreminjanje latence je še en odličen način za navijanje pomnilnika, saj latenca vpliva na hitrost dostavljanja bajtov v pomnilnik. Načeloma velja pravilo, da so nižje latence boljše. Žal pa nizke latence pri višjih frekvencah običajno povzročajo nestabilno delovanje. Večinoma je najboljša kombinacija višje frekvence in višjih latenc, četudi se zdi ta trditev nekoliko nesmiselna.

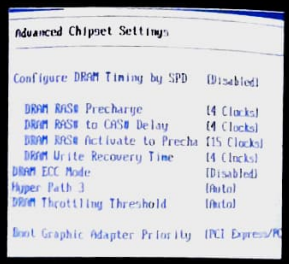
> **"Nizke latence pri višjih frekvencah pogosto povzročajo nestabilno delovanje, zato bodite previdni"**

Pomnilniška vojna

Vsa hitrost, nobene nestabilnosti



1 Pomnilnik lahko navijete na dva načina. Prvi je ta, da izberete najvišje možnosti, ki se pojavijo, ko višate frekvenco sistemskega vodila. Te višje možnosti se navezujejo na razmerje med pomnilnikom in sistemskim vodilom. Če zvišate frekvenco procesorja na 200, bi morali videti te možnosti.



2 Drugi način za pospeševanje pomnilnika je nižanje latence. To ne bo vplivalo na zmogljivost sistema, saj boste z višanjem frekvence preprosto morali žrtvovati latenco. Ker boste več pridobili z višjo frekvenco sistemskega vodila, latenca ni najpomembnejši faktor pri navijanju sistema.

Slovarček

Izrazi, ki jih morate poznati

Tehnične izraze mečemo nakoli kot za stavo. Če vam ni jasno, o čem govorimo, vam bo tale seznamček pomagal.

FSB **Front Side Bus oziroma sistemsko vodilo. Pri Intelovih čipih do sistemskega vodila tečejo štirje podatkovni vodi, tako da je končna frekvenca štirikratnik frekvence procesorja (200MHz procesorja je 800MHz vodilo).**

Množilnik **Končna hitrost procesorja je zmnožek osnovne frekvence in množilnika. Na primer, vaš 2,66GHz procesor je mogoče rezultat osnovne frekvence 133MHz in množilnika 20x.**

Skratka, gre za snov matematike za drugi razred.

Programsko navijanje **Spreminjanje programske ali strojno-programske opreme v komponenti. Same naprave ne boste spremenili, lahko pa na primer odklenete nesramno zaklenjene cevovode.**

Višanje napetosti **Ko višate frekvence, komponente potrebujejo več energije. Če osnovna plošča ne dovaja zadostne napetosti, sistem ne bo stabilen, če je napetost previsoka, pa boste nagrajeni z uničeno komponento.**

TRENING

Segrejte Hertze

Splošno velja, da je "treniranje" pomnilnika dober način za pridobivanje dodatnih zmogljivosti. Zadeva poteka takole: če pomnilnik ne deluje pri določeni frekvenci, leto malenkost znižajte, da bo sistem deloval, nato pa računalnik pošteno obremenite za kak dan ali dva. Potem še enkrat poskusite zvišati frekvenco. Širijo se celo govorice, da je to izvedljivo celo s procesorji, a ne do take mere.

Skrivnosti navijanja, ki jih morate poznati

ZLATO PRAVILO

Ko navijate procesor, ne pozabite, da ga pomnilnik mogoče ne bo mogel dohajati. Za najboljše rezultate boste potrebovali module, ki se bodo z veseljem naprezali, kot so na primer Corsairjevi, ki smo jih uporabili sami. Ti moduli so sicer 675MHz, a jih delovanje pri 800MHz ni prav nič motilo.

Iztisnite več iz procesorja

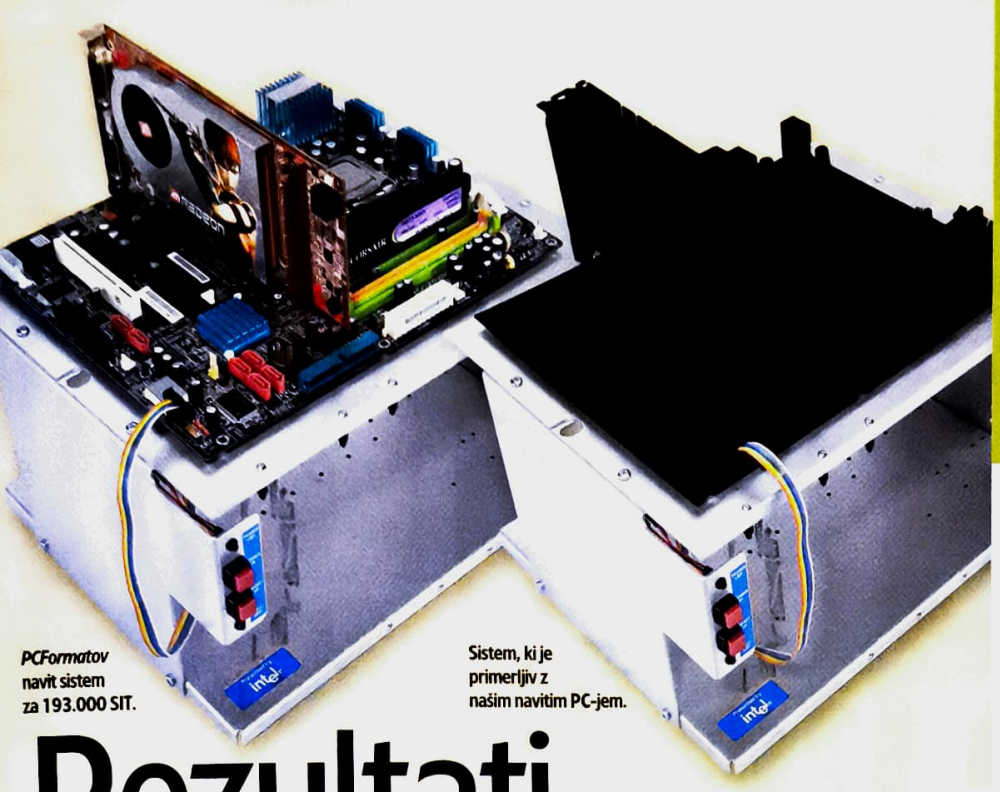
Podrezajte sistemski pomnilnik, pa boste nagrajeni

Priznamo, da je bil pomnilnik komponenta, s katerim smo imeli sprva največ težav. Najprej smo namreč uporabili Asusovo ploščo P5B Deluxe, na kateri pomnilnika nismo mogli naviti na več kot 533MHz, pa če smo se postavljali na glavo in mahali z lopaticami.

Težko bi določili, na katere teste je bolj vplival pomnilnik in na katere sam procesor, saj je višanje frekvence procesorja dejansko pognalo naš pomnilnik v navijalske višave. Če znižate frekvenco pomnilnika z 800MHz na 667MHz, ko je procesor navit na 4GHz, bo v *PCMarku* rezultat nižji za le 10 točk. Če želite iz pomnilnika iztisniti res največ, je potrebno le zagotoviti pravilno razmerje nastavitev, ko višate frekvenco procesorja. Seveda bo verjetno potrebno zvišati tudi napetost, da bo sistem stabilen, a so rezultati navijanja pomnilnika skoraj nezaznavni.

Ko smo poskušali znižati latenco, smo ugotovili, da sistema ne moremo zagnati pri vrednostih, ki so bile nižje od 4/4/4/12, in to so, žalostno, vrednosti, ki so zapisane na samih modulih. A kot smo že povedali, so latence prva žrtev navijanja pomnilnika do norih frekvenc, kar je dokazal tudi naš znanstveni preizkus.

Z navijanjem pomnilnika se vam torej ni potrebno pretirano ubadati, ko višate frekvenco procesorja, saj bo pomnilnik tacal za procesorjem. Zanimivo pa je, da je pri privzeti frekvenci naš Pentium D 805 dosegel višek pri 533MHz, kar pomeni, da frekvence pomnilnika v bistvu sploh ni izkoristil.

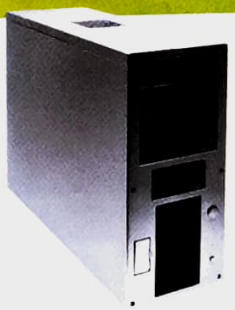


PCFormatov navit sistem za 193.000 SIT.

Sistem, ki je primerljiv z našim navitim PC-jem.

NAŠ PC JE HITER KOT TAKŠEN PC

Primerjajte naš računalnik z Znamko X



Rezultati

Pošast, ki smo jo ustvarili, je šla prvič na sprehod in vse ostale računalnike na smrt prestrašila...

Po več urah buljenja v modri zaslon BIOS-a, smo na račun naše neverjetne vztrajnosti ustvarili noro zmogljiv računalnik iz kombinacije komponent, ki pred navijanjem ne bi navdušile niti regrata. Preživeli smo kar nekaj poskusov, napak in majhnih zmag, nato pa smo na hitro zamenjali osnovno ploščo in začeli zares. Na našo srečo so rezultati dovolj zgovorni – uspelo nam je doseči neverjeten poskok v zmogljivostih in burne ovacije mučenikov iz uredništva *PCFormata*, ki so popolnoma znoreli, ko so videli, kako se je na zaslonu izpisala vrednost 4,1 GHz, ki smo jo trudoma dosegli. Najboljše pri tem pa je bilo seveda to, da niti enkrat nismo zavohali kuhanega zelja, ki smo se ga med delom tako bali. Oglejte si primerjavo med rezultati testov osnovne in navite konfiguracije. Prepričani smo, da boste tudi vi navdušeni.

	IZVIRNE VREDNOSTI	S CONROEJEM	NAVITO	PC ZA PRIMERJAVO
PCMARK05	4.403	5.062	5.192	4.312
3DMARK06	3.069	3.093	3.196	3.312
QUAKE IV FPS	53,3fps	90,9	108,8	94,8
KODIRANJE WM	2:16	1:40	1:32	1:40

MSI NX7600GT
Ok. 52.000 SIT
www.msicomputer.com

Abit AT8 32X
Ok. 48.000 SIT
www.abit-usa.com

Athlon X2 4800+
Ok. 136.000 SIT
www.amd.com

Crucial Ballistix 1GB PC-6400
Ok. 45.000 SIT
www.crucial.com

SKUPAJ
281.000 SIT

Zaključek

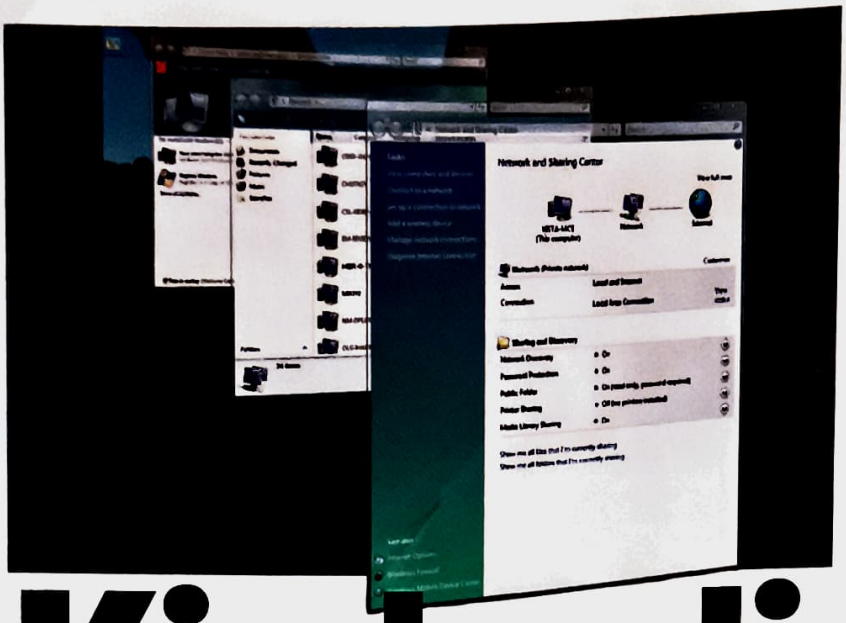
Utrujeni smo in lačni, a imamo nor računalnik

Če je kaj jasno na podlagi vsega tega govorjenja, je to, da navijanje še zdaleč ni tako grozno, kot ste pričakovali. Večina komponent v vašem računalniku ima varnostne omejitve, pa tudi brez njih bi morali navijati v neumno prevelikih korakih in bi morali biti slepi za napake, preden bi šlo kaj resno narobe. Seveda vas bo pa vsak opozoril, da lahko z navijanjem skrajšate življenjsko dobo računalnika. Računalniške komponente si niso kaj pretirano podobne, tudi če gre za iste modele, tako da je lahko odziv opreme na navijanje zelo nepredvidljiv. Razlog, da je bil naš projekt tako uspešen, pa je en res čisto poseben čip. Pentium D 805 2,66 nas je resnično navdušil, saj se je pri navijanju neverjetno potrudil. Sploh nas ne zanima, če je bil čip razvit predvsem za navijalce ali le zato, ker je bila proizvodnja poceni, saj smo v roke dobili verjetno najbolj prilagodljiv čip v zgodovini računalništva.

A naj vas naše besede ne odvrnejo od navijanja, tudi če nimate denarja ali želje, da bi kupili ta čudežni čip. Upamo, da je bil naš vodič vzpodbuda, da si boste vsaj ogledali nastavitve v BIOS-u in ugotovili, kaj lahko sploh iztisnete iz opreme, ki jo imate. Ekipo *PCF* je vsekakor zajela navijalska mrzlica, saj se je Gregor že podal na pohod, da bi svoj domači računalnik pognal do 4,5GHz. Aljoša je ugotovil, da BIOS v njegovem računalniku razvršča odstotke navijanja v vojaške čine, kar nas je precej zabavalo, je pa tudi dokazalo, da je osnovna plošča v računalniku ravno tako pomembna kot vse ostale komponente.

Nad novo frekvenco procesorja smo bili seveda navdušeni, nič manj pa nas ni presenetilo, do kakšne mere nam je uspelo naviti X1800GTO, kljub temu, da nadgradnja BIOS-a na kartici ni obrodila sadov.

Če bi res radi pošteno pospešili vaše najljubše igre, pa nimate denarja za nov računalnik, bi lahko bilo navijanje res dobra alternativa nadgradnji.



Kje hodi vista?

Ob bližnjem zaključku razvoja Viste se popravki kar vrstijo. Ali bo datum izida znova prestavljen? Pokukali smo v njeno prosojno, bolj varno, a še zmeraj nekoliko negotovo kristalno kroglo

SE BO SPET IZMUZNILA?

Ne, toda če sodite med tiste, ki radi stavijo, so možnosti za to še vedno precej velike. Tako pravi Bill Gates, ki je pred kratkim razglasil, da je "80-odstotno prepričan", da bo izšla januarja, kot je bilo obljubljeno. Kar torej pomeni, da obstaja 20-odstotna možnost, da bo izid prestavljen. Dokler ne dočakamo izida različice za razvijalce v novembru, sami na pravočasen izid ne bomo stavili niti ušivega ocvrtega krompirčka.

JE SPLOH ŽE DOKONČANA?

Ne še čisto, toda pri Microsoftu so bili dovolj samozavestni, da so javno izdali različico Beta 2. Požela je odobravanje zaradi stabilnosti in kritike zaradi različnih težav v delovanju ter neskončnega sitnarjenja **User Account Control**, ki so ga omilili v najnovejši različici 5456.

KAJ PONUJA ZADNJA RAZLIČICA?

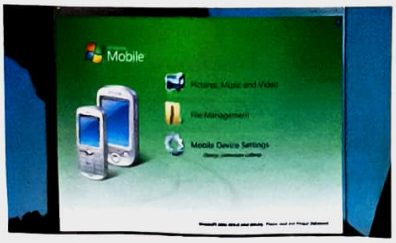
Na žalost še zmeraj veliko preveč varnostnih opozoril, vendar je nekoliko hitrejša, stišalo se je tudi godrnjanje ljudi, ki so jo testirali, pomemben proces posodabljanja sistemskih ikon pa se nadaljuje. V **Windows Explorer** so znova vključili **List View**, **ActiveSync** pa je zamenjal **Windows Mobile Device Center**: novi, bolj ljubek in ikon poln način za brskanje po datotekah in sinhronizacijo z napravami Windows Mobile. Spremenili so orodje **Performance Rating** in ga po rovarjenju proizvajalcev strojne opreme, ki so bili mnenja, da so potegnili kratko, (neokusno) preimenovali v **Windows Experience Index**. Spremembe pa sta doživela tudi **Network Center** (glej naslednjo stran) in **Windows Update**. Ah, tukaj pa je tudi novi kazalec miške.

TODA NEKAJ SO TUDI IZREZALI – KAKŠNA JE USODA WINFS?

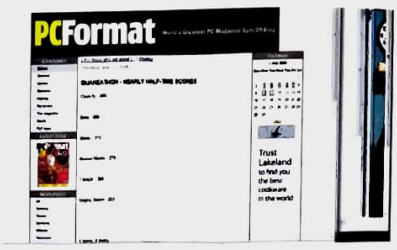
Lepo počasi. **WinFS** je bil uradno izpuščen iz Viste leta 2004. Tako bodo vsi tisti, ki še zmeraj držijo svečo za obljubljeno ločeno izdajo enotnega datotečnega sistema, morali sprati vosek s svojih rok, saj so se pri Microsoftu odločili, da ga ne bodo uporabili, njegove ostanke pa bodo vključili v *SQL Server*. Kar je zadnji preobrat v eni izmed najstarejših Microsoftovih idej. WinFS so pričeli razvijati pred približno 15 leti, skupaj z razvojem vmesnika za operacijski sistem Windows 95.

IN KAJ POTEM MANJKA?

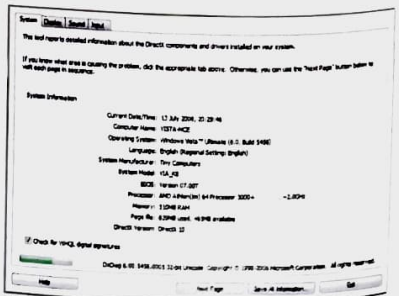
Presenetljivo malo. Edina možnost, ki so se je nedavno znebili, je **PC-to-PC Sync** – aplikacija peer-to-peer, zasnovana za sinhronizacijo določenih datotek med PC-ji – ki je bila priročno neuporabna. Pri Microsoftu so trdili, da bo to zadnja možnost, ki se ji bodo med razvojem sistema odpovedali.



Vista z možnostjo sinhronizacije obljublja prijetnejše preživljanje prostega časa, če imate mobilni telefon z operacijskim sistemom Windows.



V *Internet Explorerju* lahko sedaj povlečete jezičke drugam in jih razporedite po lastnem okusu. *Firefox*, obriši se pod nosom.



V Visto je vključen DirectX 10, čeprav na tržišču še ni nobenih kartic ali iger, ki bi ga podpirale.

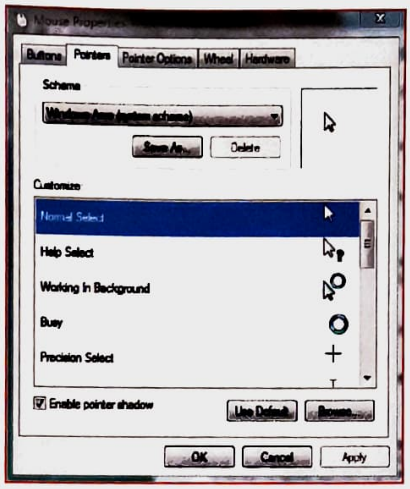
Kdo je pogrešal List View? Očitno veliko ljudi, zato so ga znova uvedli. To je moč demokracije...

BO VKLJUČEVALA TUDI PROTIPIRATSKO ZAŠČITO?

Skoraj zagotovo. Vista je bila zasnovana za preprečevanje piratstva, kar dokazuje možnost **Anytime Upgrade**: vsak disk z Visto vsebuje vse različice Viste, odklenili pa boste lahko samo tisto, ki ste jo kupili. Glede na to da se bodo na internetu pojavili "kreki" že nekaj sekund po tem, ko bo Vista prispela na prodajne police, pa je razumno pričakovati nadzor po vzoru WGA.

KAJ PA IGRE?

Z Visto prihaja tudi DirectX10 – pri Visti pa bo tudi ostal, saj za Windows XP ne bo na razpolago nobene različice. Kar je neke vrste ovira, saj poleg obstoječih modelov senčnikov pikslov in verteksov vpeljuje novi geometrični senčnik, izboljšal pa bo tudi grafično delovanje in omogočal več fizikalnih učinkov. Igre bi lahko bile v Visti veliko



Pri Microsoftu postopoma izboljšujejo videz Viste, kazalec miške pa je bil sprememb deležen zadnji.

lepše, pri Microsoftu pa snubijo razvijalce, da prihranijo zanimive naslove za čas njenega izida. Na svojo stran so že pridobili ekipi *Flight Simulator X* in *Halo 2*, s podjetjem Crytek pa se pogovarjajo o boljši različici *Crysis*. Zaplete pa se pri starejših igrah. Za OpenGL ni na razpolago nobenega določenega razvojnega okolja, ki bi omogočalo izrabo možnosti DX10, zato bodo pri Microsoftu dodali podporo za posamezne aplikacije. Za *Quake* je (seveda) poskrbljeno, težave pa so pri starih naslovih.

KAJ JE ŠE ZA DODATI?

Nova **uporabniška tema Standard**, izboljšano delovanje in vmesnik. Tukaj pa je še nadležen prazen prostor, ki predstavlja dodatke **Windows Vista Ultimate Extras**: nedoločene dodatne dobrote za tiste, ki bodo kupili najobsežnejšo različico.

ALI LAHKO PRIČAKUJEMO ŠE ENO JAVNO IZDAJO?

Trenutno se za naročnike MSDN in tiste, ki so zvesti različici beta, obeta vrsta vmesnih izdaj, naslednjo veliko izdajo pa naj bi dočakali proti koncu leta. Ta bo na razpolago vsem, vključno s tistimi, ki ste zamudili javno izdajo različice Beta 2, v naši reviji pa vam bomo, če bo vse po sreči, ponudili tudi različico RC1. **PCF**

Zmogljivostni testi

PCF sooči in primerja tri ključne operacijske sisteme

BUILD 5456
3DMark: 2358
Oblivion: 18,889fps
Prey: 38,189fps

BUILD 5384 (BETA 2)
3DMark: 2365
Oblivion: 17,795fps
Prey: 37,406fps

WINDOWS XP SP2
3DMark: 2549
Oblivion: 19,214fps
Prey: 45,475fps

Čeprav je Build 5456 na splošno bolj zmogljiva različica kot njene predhodnice, bi lahko delovanje iger še izboljšali. Stvari pa se najbrž ne bodo spremenile, dokler ne bodo znatno izboljšali grafičnih gonilnikov za Visto.

Microsoft McRae
Windows Rally je mešanica omrežnih orodij v Visti, ki zagotavlja, da so omrežne naprave takoj prepoznane in varno nameščene brez večjih težav. Pri Microsoftu bi vas radi prepričali, da je namestitev dostopne točke preprosto stvar priklopa in vnosa kode PIN, v kar sicer dvomimo, vendar svojih dvomov ne moremo potrditi, saj še nihče ni izdelal strojne opreme, ki bi zadevo podpirala.

Vaša odločitev
Novo v Beta 2 (in okrajšano v Build 5456): barviti **Windows Mobile Device Center**. Možnost dostopa do datotek in spreminjanja nastavitev s pomočjo preprostih nadzornih gumbov.

Omrežite se
Končno novi **Network and Sharing Center**. Prvo različico so vsi sovražili, ta pa deluje veliko bolj tekoče, privzeto je nastavljena na bolj varno omrežno nastavitev Public in vam omogoča takojšnji vpogled v to, katere naprave so v skupni rabi in katere ne. Je bolj preprost, enostaven za učenje in razumevanje ter hitrejši, seznam opravil pa je prilagojen tako, da omogoča lažji dostop do vseh pomembnih zahtev.

Memento morty
Staro strašilo spet dviga glavo – ta PC počne čisto vse, za kar potrebuje veliko pomnilnika. Pri Microsoftu obljubljajo veliko stvari za naslednjo izdajo, ki naj bi izšla ravno v času, ko to pišemo, in iskreno upamo, da nas bo pozitivno presenetila. Čeprav deluje presenetljivo dobro tudi na manj zmogljivih računalnikih, pa še zmeraj ni izdelek, ki bi ga lahko poslali na tržišče.

K stvari
Če bolje pogledate, boste videli, da ponuja zadnja različica tudi novi kazalec miške, ki je nekoliko manjši, peščeno uro pa je zamenjal utripajoč moder prstan.

Tukaj ste
Network Map, ki so jo izumili v Microsoftovem raziskovalnem laboratoriju v Cambridgeu, prikazuje vse, kar je trenutno povezano v vaše omrežje, ter lokacije morebitnih prekinitev v povezavah.

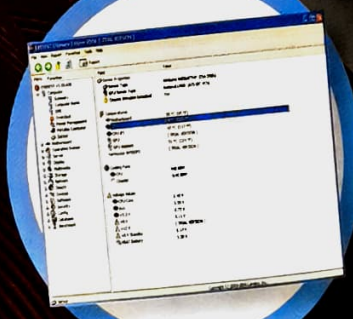
Storitvena ekonomija
To sicer ni novo v najnovejši različici, zato pa je koristno: **Task Manager** sedaj prikazuje storitve, tako da si lahko ogledate, kaj imate nameščeno in katere storitve so aktivne. Manj pomirjujoča pa je tista majhna ikona ščita na **gumbu Services** – zagnala bo **konzolo za upravljanje s sistemskimi storitvami** in vas ob tem osrečila s še enim "do konca koristnim" varnostnim opozorilom.

Bodite pripravljeni na vse

Preden se lotite igračkanja z vašim PC-jem, je pomembno, da si priskrbite vsa potrebna orodja in pripomočke. Nič ni bolj zoprnega, kot ugotovitev, da vijaki vašega novega kosa opreme ne ustrezajo luknjam računalnika. Vsaka komponenta, ki jo dobite, ima priložen tudi kup vijakov, zato vedno shranite vse vijake, ki vam ostanejo, za primere, ko naletite na manj založeno komponento. Potrebovali boste tudi zbirko izvijačev z različnimi glavami in ročaji ter kakšne drobne klešče, s katerimi boste lahko pobirali majhne delčke, ki bodo zdrknili v temne kotičke ohišja PC-ja.

Najvišja varna temperatura procesorja

Procesor	Najvišja temperatura (°C)
Athlon XP2200+ in hitrejši	85
AMD Opteron (odvisno od modela)	69-70
Athlon 64, FX in Sempron	70
Athlon 64 x2	65
Pentium 4 (odvisno od frekvence)	64-78
Pentium M	100
Pentium D 820	63
Pentium D 830 in 840	70



SONY VAIO FS 515B
15,4 TFT 1280*800 X-black , Intel Centrino 1.73, 1024 MB DDR, 80 GB HDD,Intel IGM do 128 MB DDR, DVD-RW, PCMCIA,Firewire , USB 2.0, WLAN abg, Microsoft Windows XP HOME UK, 2 leti garancije
GRATIS MODRA TORBICA ZA NOTESNIK
1126,27 EUR
AKCIJA: 279.900,00 SIT

Twinhead Stylebook H12Y-2
12,1 TFT 1280*800 Wide screen , Intel Core Duo 1.83, 1024 MB DDR, 100 GB HDD, Intel GMA 950 do 128 MB, DVD-RW, WLAN b+g,Firewire , USB 2.0, Bluetooth, WLAN abg, Samo 1.83 kg, 2 leti garancije
GRATIS Designerska Twinhead TORBICA
1108,22 EUR
AKCIJA: 349.900,00 SIT

Novo! 12,1 TFT

WWW.NOTESNIKI.SI
SPECIALIZIRANA TRGOVINA Z NOTESNIKI
Tel.: 02 [illegible] 000 22
HP, TWINHEAD, TOSHIBA, [illegible], FUJITSU SIEMENS, [illegible]
Geri Computer d.n.o., [illegible]ska cesta 27, 2000 MARIBOR

Vse, kar morate vedeti o hlajenju

Vroči meseci lahko povzročijo puščavske temperature znotraj vašega strojčka. Odločili smo se poiskati najbolj učinkovit način hlajenja PC-ja

Kako smo testirali

Edini pošten način testiranja vseh komponent je bil po našem mnenju ta, da smo uporabljali isto osnovo, nato pa smo komponente vgrajevali posamezno eno za drugo in opravljali meritve. PC, ki smo ga uporabljali, je bil AMD Sempron 3400+, z 1GB pomnilnika na osnovni plošči EPoX 8HEAI in s trdim diskom Maxtor DiamondMax 11 500GB, vse pa smo zapakirali v ohišje APlus Clio 2 z vetilatorjem velikosti 250mm na stranici. Da bi merili učinke hlajenja z različnimi sistemi, smo morali ključne dele PC-ja hudo obremeniti. Pri hlajenju procesorja in grafične kartice smo uporabljali 10 minut trajajoče realno-časovno renderiranje HDR. Tako sta obe enoti delovali pri polni hitrosti in ustvarjali precejšnjo količino toplote znotraj ohišja. Ravno pravi scenarij za ohlajevanje... Pri vsaki komponenti smo merili temperaturo po desetih minutah mirovanja in ponovno po desetih minutah testov s programom *Everest Ultimate Edition 2006*.

Če niste že od malih nog globoko v sceni navijanja procesorjev, obstajajo lepe možnosti, da za hlajenje še vedno uporabljate hladilni sistem, ki ste ga dobili ob nakupu procesorja. Vsi vemo, da so ti sistemi manj učinkoviti (in prekleto bolj hrupni) kot sistemi znanih proizvajalcev, ampak, hej, vaš računalnik deluje in se niti ne sesuje posebej pogosto. In če zadeva ni pokvarjena, zakaj bi jo popravljali?

Edina težava je, da lahko visoke temperature znotraj ohišja pospešijo staranje različnih komponent, ki sestavljajo vaš PC. Neuradni približni izračuni pravijo, da lahko z 10°C nižjo povprečno delovno tempreaturo vašega procesorja podvojite njegovo življensko dobo. Tudi če ste eden izmed tistih redkih srečnežev, ki lahko zamenjajo procesor vsakih nekaj let, je pri hladnejših procesorjih tudi nižja verjetnost, da bodo padli v nezavest pri visokih sobnih temperaturah. Nekaj podobnega velja tudi za večino ostalih komponent vašega sistema, kot sta denimo trdi disk ali pregrešno draga grafična kartica.

Zadali smo si izziv, da poiščemo najboljši način hlajenja komponent, če te prebivajo znotraj navite pošasti, dvoprocesorskega važiča ali zgolj povprečnega igralnega stroja.

OHLADI SE

Vsakdo ve, da je zračno hlajenje najbolj običajen pristop, saj ob nakupu večine računalnikov dobite zraven kup ventilatorjev, ki pihajo na kritične dele in zavijajo kot prehlajeni volkovi. Ni pa potrebe, da je zračno hlajenje glasno - večji kot je ventilator, bolj je učinkovit, zato se mu ni treba vrteti tako hitro. Ljubitelji igranja v tišini bi se zato morali odločiti za nakup čim večjega ventilatorja, ki bo odpravil nadležno rožljanje.

> **"Z 10°C nižjo povprečno delovno temperaturo vašega procesorja podvojite njegovo življensko dobo"**

Najbolj čislan sistem hlajenja je trenutno vodno hlajenje. V glavnem zato, ker ima vedno več proizvajalcev v svojih katalogih sisteme, ki bi jih znala vgraditi celo vaša babica. Mi smo v roke vzeli nekaj že zatesnjenih vodnih sistemov, sistem, ki ga je potrebno še sestaviti, ter en dražji sistem, da bi tako videli, katera alternativa se bo izkazala za najbolj hladno v neprijetnih situacijah.

Na koncu smo se podali še v nenavadni svet hlajenja s pomočjo Peltierjevega učinka. Peltierjevi hladilni sistemi delujejo na principu termoelektričnega hlajenja, za kar uporabljajo povezavo različnih vrst kovin in tako povzročijo prenos toplote iz ene na drugo. Komplicirano? En list naprej vam bomo zadevo razložili tako, da smo jo na koncu razumeli tudi sami...

Na naslednjih straneh bomo ugotovili, kateri sistemi hlajenja delujejo najbolje in kje. Če boste upošetvali naše izsledke, bo vaš PC oaza sredi puščave.

Termalna pasta

Kaj lahko za procesor pomeni majhna tubica nesnage?

Nihče nima rad termalne paste. To je dejstvo. Odvratna je in običajno se znajde na vseh možnih neprimernih mestih, takoj ko jo nanesete. Bi bil pa brez nje silicij znotraj vašega procesorja zdaj samo še staljena kovinska packa.

Pasta zagotavlja popoln stik med hladilnimi površinami in površino procesorja. Ne glede na to, kako kvalitetno je procesor izdelan, bodo na njegovi površini vedno drobne nepravilnosti, in brez nanosa naše nesrečne paste, bi lahko te napake preprečile enakomerno porazdelitev blagodejnega učinka hlajenja, po katerem prav vsi procesorji tako zelo hrepenijo.

Izbrali smo štiri najbolj kvalitetne termalne paste na trgu, da bi videli, če trud proizvajalcev sploh prinese kakšno razliko. Izbrali smo Zalmanov Super Thermal Grease, Akasin Pro-Grade+, Coolermasterjev Premium in na koncu še Arctic Silverjevo pasto z oznako 5.

Vse izdelke smo preizkusili na istem procesorju in s standardnim sistemom hlajenja, dobili pa smo rezultate, ki vas zelo verjetno ne bodo ravno šokirali. Največja razlika v temperaturi pri različnih pastah je bila dve stopinji celzija. Akasin Pro-Grade+ je najbolj pripomogel k hladnosti procesorja, končni zmagovalec pa je Zalman zaradi enostavnosti nanosa.

Vodno hlajenje

Vas je na smrt strah spuščanja vode v električni labirint znotraj vašega PC-ja? Če si želite resnično hladnega sistema, boste morali premagati ta strah

Alphacool Passiv je zahteval veliko sestavljanja, nekaj znanja in dovolj potrpljenja. Paket vsebuje vse, kar potrebujete, da bi procesor popolnoma ohladili z vodo, z dodatnim vodnim blokom in konektorji pa lahko vaš tačunalnik postane hladna oaza. A pred tem je zadevo treba tudi sestaviti, pri čemer slabo spisana navodila niso v veliko pomoč. Hladilnik bodečega videza, ki ga pritrdite na stranico vašega ohišja, hladi vodo, ki jo skozi sistem popelje zunanja črpalka. Tako pridobite v notranjosti dovolj prostora za dodatno zračno hlajenje, če začutite potrebo po dodatnem hladu, omogočilo pa nam je tudi, da smo dobro izkoristili velik ventilator ohišja Clio 2.

Za namestitev sistema Cool Answer (okoli 43.000 SIT, **www.alphacool.com**) smo potrebovali samo 15 minut. Coolermaster Aquagate Mini (okoli 17.000 SIT, **www.aquagate.com**) smo nameščali približno debelo uro, je pa zato bil vsaj že vnaprej napolnjen s tekočino.

Oba omenjena sistema sedeta v vaš PC, ne da bi pri tem iz ohišja štrlele moteče žice ali cevi. Zanimivo pri tem pa je, da prihaja do motenj v pretoku zraka v ohišju, ker zasedeta toliko prostora, zaradi česar se temperature v ohišju dvignejo. Zato sistemi vodnega hlajenja večkrat ohladijo procesor, hkrati pa dvignejo temperaturo grafične kartice in temperaturo v okolici osnovne plošče.

MOKER VIDEZ

Vodno hlajenje je odlično tudi za močnejše grafične kartice, še posebej, če se pri tem mimogrede znebite še grozljivega zavijanja ATI-jevega ventilatorja. Aplhacoolov NexXxos (okoli 20.000 SIT, **www.alphacool.com**) zelo očitno deluje blagodejno za svojo okolico. Naš X1900XTX se je s tem sistemom ohladil kar za 20°C bolj kot s standardnim ventilatorjem. Ko smo s celotnim sistemom ohlajali tako procesor kot grafično kartico, smo dobili zares hladen računalnik. A cevi, ki so štrlele iz grafične kartice, so nas prisilile, da smo nehali uporabljati ventilator ohišja. Če odmislimo estetske pomisleke, je tale zadeva pravzaprav odlična.

NEZGODE BRALCEV

Ko sem prvič menjal hladilnik za procesor sem namesto termalne paste uporabil termalno lepilo Cool! Ker hladilnika nisem dobro namestil sem se odločil, da ga še enkrat. Ko pa sem ga hotel odstraniti, sem zaradi lepila zraven odtrgal še procesor.
Kyosuke

Napeljevanje vode v PC? Zveni nevarno kot striženje z mitraljezom.

Zračno hlajenje

Je bolj glasno kot kampiranje na letališču? Manj učinkovito kot tlačenje ledenih kock v disketno enoto? Ni nujno. Zračno hlajenje je najcenejša pot do ohladitve

Zalman Fatal1ty FS-C77 (okoli 15.000 SIT, **www.zalmantech.com**) je bil precejšnje pozitivno presenečenje tega testa. Kar nekaj težav boste imeli pri nameščanju, poleg tega pa potrebuje kar nekaj prostora okoli velikih reber bakrenega hladilnika. Vendar pa njegove pozitivne strani konkretno namahajo vse slabe. Z lahkoto smo ga uporabljali v navezi z ventilatorjem ohišja, njegov lasten velik in tih ventilator pa ni ohladil le procesorja, ampak je znižal temperaturo tudi v okolici grafične kartice in celotne osnovne plošče.

NEZGODE BRALCEV

Enkrat sem za svojega Pentiuma 4 pomotoma kupil hladilnik, ki je bil za AMD-je. To pa me ni ustavilo in sem ga namontiral gor kar z navadno žico. Ko sem vklopil računalnik, se je moj procesor lepo spekel kot pečena piška, zraven pa še matična plošča.
(Arch)Angelo

Rezultati so bili zelo impresivni. Brez težav je premagal vse sisteme vodnega hlajenja in ohladil procesor za kar 5°C bolj kot sistemi, ki stanejo 30 tisočakov več (in so ravno tako lahko delovali skupaj z ventilatorjem ohišja), poleg tega pa je tudi tih.

Asusov Silent Square (okoli 20.000 SIT, **www.asus.com**) je milo rečeno ogromen in ponosno stoji na osnovni plošči. Vendar pa se je težko kosal z Zalmanom... s težavo se je kosal celo s standardnim hladilnikom v navezi z ventilatorjem ohišja Clio. Z lahkoto ga boste namestili, a svojega dela ne opravi najbolje, četudi gre za zelo tiho rešitev.

Asetek Vapochill (okoli 12.000 SIT, **www.asetek.com**) je nekje med vodnim in zračnim hlajenjem, vendar ga posekajo številni izdelki. Ima hladilnik, znotraj katerega je tekočina. Ko se tekočina segreje, se spremeni v paro in dvigne na vrh cevi, kjer jo ventilator ohladi in spremeni nazaj v tekočino. Sliši se impresivno, vendar zaradi povprečnih rezultatov zadeva tehnološko ni pomembna.

Res ni tiho, je pa zračno hlajenje zato učinkovito.

TOPLOVOD

Še ena alternativa je starosta med hladilniki za grafične kartice, Zalman ZM80D-HP Silent Dual Heatpipe (okoli 10.000 SIT, **www.zalmantech.com**). V bistvu gre za dve velikanski plošči, ki odvajata toploto in se pritrdita nad in pod grafični procesor ter pomnilniške module. Naš X1900XTX je z njim deloval nekaj stopinj hladneje kot s standardnim ventilatorjem in je bil popolnoma tih. Sistem je zelo tihe naravae tudi z dodanim 80mm ventilatorjem (okoli 2.500 SIT), temperatura pa je z njim padla za še dodatnih 5°C. Povrhu vsega pa bo vaša kartica z njim videti zelo futuristično, kar gotovo ne more biti slabo, ko so na obisku zavistni sosedi. Če ne morete pogrešiti denarja za vodno hlajenje, je to odličen protistrup za jamrajoče ATI-jeve ventilatorje, katerih zvokov se človek vse prehitro do konca nasiti.

Peltierjevo hlajenje

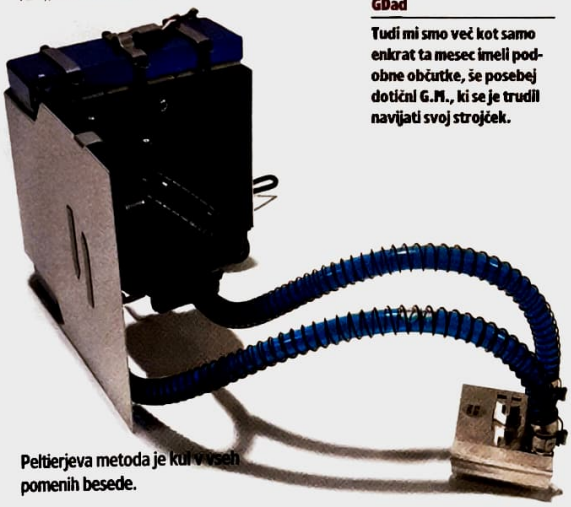
Kdo bi si mislil, da bomo v tem testu omenili francoskega fizika Jeana Charlesa Athaneseja Peltierja? Spoznajte zanimiv učinek, poimenovan po njem

Na Peltierjev učinek so pred kratkim gledali kot na odgovor na naraščajočo zahtevo po vedno hitrejših in s tem tudi vedno bolj vročih procesorjih. Princip, po katerem deluje Peltierjev ali termoelektrični sistem hlajenja ("thermo-electric cooler" ali TEC), so iznašli že davnega leta 1830, ko so ugotovili, da če spustiš elektriko skozi dve različni kovini, ki se stikata na dveh mestih, vsa toplota steče s tokom iz ene kovine na drugo. Rezultat tega je, da ena površina postane zelo hladna, druga pa sprejme celotno toploto in je temu primerno vroča.

NEZGODE BRALCEV

Izgubil sem živce, ko sem nekaj ur poskušal namestiti nov hladilnik in ventilator na starega Pentiuma 4, in zapičil izvijač direkt skozi matično ploščo.
GDad

Tudi mi smo več kot samo enkrat ta mesec imeli podobne občutke, še posebej dotični G.M., ki se je trudil navijati svoj strojček.



Peltierjeva metoda je kul v vseh pomenih besede.

SMRT PELTIERJA?

V časih, ko je vaš stari procesor oddajal pol manj toplotne energije kot današnji procesorji, so bili sistemi TES najboljši zavezniki vseh navijalcev. Danes pa tovrstnega sistema praktično ne morete najti. Ugotovili smo, zakaj je tako. Moderni procesorji oddajajo za okoli 150–200W toplotne energije, da pa bi bil Peltierjev sistem hlajenja učinkovit, mora oddajati dvakrat toliko energije, kot mu je naloži procesor. To pomeni, da bi, če bi želeli uporabljati hlajenje TEC na modernih čipih, že samo zanj potrošili zajetnih 400W, kar je znatno več kot porabi običajen uporabnik za napajanje celotnega računalnika.

Vendar pa to ne pomeni zadnjega žeblja v Peltierjevo krsto, saj danes proizvajalci Peltierjev sistem hlajenja kombinirajo z vodnim, in tako vodo ohladijo v trenutku. Zadeva deluje veliko bolj učinkovito kot tradicionalno vodno hlajenje, kar dokazuje CoolIT Freezone (okoli 70.000 SIT, **www.chillblast.com**).

Od vseh sistemov, ki smo jih vtaknili v naš sistem, se tale ponaša z najpreprostejšo namestitvijo. Sicer se boste še vedno morali malo pohecati z osnovno ploščo, vendar vam navodila celoten postopek prikažejo z velikimi barvnimi slikami.

Tako kot večina vnaprej sestavljenih sistemov bo tudi ta znotraj vašega ohišja zasedel veliko prostora, kar je za nas pomenilo, da nismo mogli uporabljati ohišja Clio, kljub temu pa je naš Sempron v mirujočem stanju drgetal od mraza pri 28 stopinjah, skupaj s sistemom Fatal1ty pa je Freezone zmagal tudi pri testu s polno obremenitvijo s stabilnimi 38 stopnjami v desetih minutah. V prihodnosti lahko tako pričakujemo še dosti sistemov, ki bodo temeljili na Peltierjevemu učinku, gotovo pa ne bodo spadali v nižji cenovni razred in bodo zato namenjeni v glavnem največjim navdušencem nad navijanjem.

Hladna presoja

Katero metodo odvajanja toplote izbrati?

TEHNIČNE SPECIFIKACIJE	TEMPERATURA OSNOVNE PLOŠČE	TEMPERATURA PROCESORJA	TEMPERATURA GRAFIČNE KARTICE
STANDARDNO HLAJENJE	37	55	53
Standardno hlajenje + Clio 250mm ventilator	33	49	45
VODNO HLAJENJE			
Alphacool Passiv Set	35	47	56
Alphacool Passiv + Clio 250mm ventilator	31*	43	45
Alphacool Cool Answer	33	46	54
Coolermaster Aquagate Mini	38	44	55
ZRAČNO HLAJENJE			
Zalman Fatal1ty FS-C77	34	43	46
Zalman Fatal1ty + Clio 250mm ventilator	30	38*	42*
Asus Silent Square	31*	50	50
Asetek Vapochill Micro	32	55	47
PELTIERJEVO HLAJENJE			
CoolIT Freezone	34	38*	52
HLAJENJE GRAFIČNE KARTICE			
Stock X1900XTX Cooler			63
Stock X1900XTX Cooler + Clio 250mm ventilator			50
Alphacool NexXxus GPU Water Block			43
Zalman ZM80D-HP Dual Heatpipes			61
Zalman ZM80D-HP + opcijski 80mm ventilator			55

*Najboljši na testu

Metoda, s katero boste ohladili vam ljub strojček, je seveda odvisna povsem od vas, vendar morate pri tem upoštevati celo vrsto spremenljivk. Ali želite ledeno hladen PC, v katerem boste navili vsako možno komponento, ki se bo prepustila vašemu eksperimentiranju? Ali iščete le zamenjavo za prvoten sistem hlajenja, ki pa s svojim glasom ne bo kalila spanca sosedom?

Če imate denar in želite biti kul, potem boste največ sreče našli v vodno hlajenem zunanjem hladilniku in črpalki. Tudi par dobro postavljenih ventilatorjev, ki potiskajo zrak preko kritičnih komponent, kjer ta zrak na plan povleče še en ventilator, bo sistem dodobra ohladilo. Zadostne količine hladnega vetra sta potrebna predvsem procesor in grafična kartica, saj ta dva nagajivčka proizvajata največ toplote.

Vam bo pa vodno hlajenje vzelo največ časa in denarja, podobno dobre rezultate pa lahko dosežete enostavneje z dobrim ohišjem (mi smo uporabili APlus Clio 2) in ventilatorjem Zalman Fatal1ty. Ta kombinacija zaseda prvo mesto tako pri ohlajanju procesorja kot tudi pri ohlajanju grafične kartice, poleg tega pa je še za kakšnih 35 tisočakov cenejša od Peltierjevega "zmrzovalnika" Freezone. Omenjen par morda ni najtišji, a bobnići v ušesih vam prav gotovo ne bodo počili. Zmagovalca vredna omembe. PCF

VAŠ PRAKTIČNI VODIČ DO BOLJŠIH FOTOGRAFIJ

www.digitalnakamera.
tel 02 330

Digitalna Kamera

Revija za sodobnega fotografa

NOVA ŠTEVILKA ŽE V PRODAJI

VSEBINA REVIJE

- TEKMOVANJE ZA FOTOGRAFA LETA 2006
- PRIMERJALNI TEST 100mm MAKRO OBJEKTIVOV
- NOVICE IZ SVETA DIGITALNE FOTOGRAFIJE
- OPISI DEVETIH NOVIH FOTOAPARATOV
- RAZVIJTE SVOJE FOTOGRAFSKO OKO
- PROFIL: MILOŠ HORVAT

OBŠIRNA NASLOVNA TEMA:

- PODAJTE SE NA MAKRO SAFARI

BREZPLAČEN CD-ROM

FOTOGRAFIRANJE ZLATIH POKRAJIN, NOVA OPREMA, FOTOGRAFIJE BRALCEV, NAKUPOVALNI VODIČ...

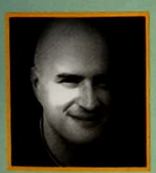
Obletnica nečesa

Staram se. Poleg tega, da je to znanstveno dokazan proces, kateremu se nič ne izmakne (seveda, tu uporabljam zaradi lažje razumljivosti klasično pojmovanje časa, ki je po moji teoriji napačno), to vidim po vseh mogočih obletnicah, ki se dogajajo zadnje čase. Kajti vse več je proslav za 10. ali 15. leto obstoja. Proslavljajo vsi, podjetja, ki se ukvarjajo s proizvodnjo, podjetja, ki se ukvarjajo s prodajo, spletne strani, ki nas učijo o tem ali onem... O, seveda, 10 let je vsekakor častivreden dogodek, še posebej v tako hitro razvijajoči se panogi, kot je računalništvo, kjer je konkurenca neizmerna in smrtonosna. Bo proslava s pogostitvijo? Pridemo, pridemo, v največjem možnem številu. Alkohol (minister za zdravje opozarja, da prekomerno pitje alkohola škoduje vašemu zdravju), narezki (minister za zdravje opozarja, da prekomerno nažiranje škoduje vašemu zdravju) in poslovni partnerji (minister za zdravje opozarja, da prekomerno druženje z računalničarji škoduje vašemu imidžu), vse to se ponavlja iz tedna v teden. Srečujete iste ljudi, ki vam pravijo vedno iste vice, najeti so vedno isti lokali, uporabljate vedno iste izgovore, zakaj ste edini predstavnik, ista je hrana, ista je pijača, isti, ista, isto... Konec! Ne grem se več. Zavračam vsa vabila, doma bom ostal in igral pasjanso (minister za zdravje opozarja, da prekomerno igranje kart povzroča odvisnost)!

Ekstremna izdaja

Najhitrejši procesor pod soncem je tukaj. Se ga splača kupiti? str. 48

PCFormat-ovi strokovnjaki



ANDREJ POTOČNIK
Dvakrat zaporedoma je grdo zmagal v taroku, tako da zdaj osamljeno meša karte v kotu pisarne.

UROŠ JAUŠOVEC
Še vedno se ni vrnil s počitnic, tako da že razmišljamo, da bi zaprosili za intervencijo Interpola.

BARBARA BANOVIĆ
Poslala nam je sliko, na kateri objema Orlanda Blooma v gusarski opravi. Sumimo, da je montaža.

ALJOŠA HANCMAN
Z dopusta je prišel odločno preveč zagorel za naš okus. Sumimo, da je za to kriva kozmetika, ne sonce.

TOMAŽ KOTNIK
Sanja o tem, da bi kupil grafično tablico za 750 jurjev. Sprašujemo se, koliko karatov ima. Tablica, ne Tomaž.

GREGOR MRAZ
Odločil se je, da bo eksperimentiral z drogo. Nismo mu imeli srca povedati, da kamilice niso zasvojljive

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neuporabno ali popolnoma zanič
20-49% Zametki ideje, ampak vseeno slabo
50-69% Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega
70-79% Dobra oprema vendar ne nujen nakup
80-89% Eden najboljših v svojem razredu, toda ne najboljši
90+ Izjemno. Dobitnik nagrade *Izbor uredništva*

Tehnična plat

1. PCF laboratorij
V našem skrivnem laboratoriju testiramo opremo že od pradavnine in ocenili smože na stotine izdelkov ter spisali celo vrsto vodičev in pomoči.

2. Izbor uredništva
Samo takrat, ko kak kos strojne opreme preseče naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

3. Dober nakup
Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim prefinjenim čutom za dobro kupčijo. Ko naletimo na izdelek, ki ponuja veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

4. Radi bi slišali vaše mnenje
Našo ekipo sestavljajo računalniški navdušenci, ki pišejo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.

PREIZKUŠENO

oprema
aplikacije
orodja

v tej številki

str. 38 Grafične kartice srednjega razreda
str. 44 Širokozaslonski monitorji
str. 48 Intel Core 2 Extreme Edition X6800
str. 49 Trust MI-6200
str. 49 OneTouch III Mini Edition
str. 49 Sony SDM-E96D
str. 49 Netgear Rangemax 240 Wireless USB 2.0 adapte
str. 50 Belkin Wireless G+ MIMO Router
str. 50 Pinnacle PCTV Hybrid Pro Card
str. 50 Altec Lansing FX-6021
str. 51 Sansa e260
str. 51 Omega 8-in-1 Universal Remote
str. 51 Walkman NW-E003
str. 52 Asus Crosshair
str. 52 FSP Booster X3
str. 53 AverTV USB MCE
str. 53 Trust MI-7200
str. 54 Manga Clip Art
str. 54 TuneUp Utilities
str. 55 Panda Antivirus 2007 Beta.

KARTICE POD 90 TISOČAKI

Srednji delovni razred

Pozor! Mine! Nakupovanje grafične kartice srednjega razreda je lahko podobno nevarno kot izlet preko minskega polja...

Zoprnost, ki vam skorajda zagotavlja, da boste pri poskusu večanja grafičnih mišic vašega računalnika naredili napako vredno 80 jurjev, je današnji sistem imenovanja grafičnih kartic. Po nVidiini seriji kartic 6800GT je prišel ATI na plan z X800GT, ki je podoben X800XL, le da ima nekaj cevovodov onemogočenih. Nato je nVidia stopila na sceno s serijo 7 in začela dodajati črko X h končnicam imen kartic, kar je bila do takrat značilnost ATI-ja. Tako se zdaj GTX in GX2 bojujeta z GTO in XTX. Ko bi jih le nekdo zgrabil za ovratnike, jim podelil prepotrebne klofute in jim povedal, da naj se zresnijo...

Tudi to je eden izmed razlogov, zakaj je kupovanje nove grafične kartice lahko takšna nočna mora. Na voljo je mali milijon grafičnih kartic, kupec pa preprosto ne more več ločiti plev od zrnja samo s pomočjo imena. Tržišče je nejasno kot dno gnojne jame in dvakrat tako smrdljivo. Je 7600GT boljši kot X1800GTO? In kako bi lahko na to tekmo umestili 7600GS? Je hitrejši ali počasnejši? Bi bilo najbolje obupati, zapustiti tehnološki svet in se preseliti v iglu sredi severnega tečaja?

"Na voljo je kar nekaj kartic, ki zelo dobre zmogljivosti ponujajo za človeško ceno..."

Seveda ne! Na voljo je kar nekaj kartic, ki zelo dobre zmogljivosti ponujajo za veliko bolj človeško ceno kot tiste na zgornjem koncu stratosfere. V tem srednjem razredu sveta grafičnih kartic lahko najbolj potrpežljivi izbrskajo veliko izdelkov, pri katerih se cena in zmogljivost srečata na uporabniku prijazni točki. Če pa boste šli še korak naprej in brskali po spletnih in opečnatih trgovinah, boste naleteli tudi na kak diamant. Nekatere izmed kartic, ki si jih bomo ogledali v tem članku, ponujajo tudi možnost nadgradnje v obliki kombiniranja več kartic prek povezav CrossFire in SLI. Pri tem je dobro vedeti, da se nekatere kombinacije kartic obnesejo slabše kot druge, proizvajalci pa tudi pogosto nadgrajujejo BIOS grafične kartice, tako da se lahko zgodi, da dve na pogled in po imenu popolnoma identični kartici ne bosta združljivi, dokler ne boste tudi sami nadgradili BIOS-a starejše kartice.

PREPROSTE REŠITVE

Preprost odgovor bi se glasil takole: če imate v načrtu nadgradnjo vašega sistema s sekundarno grafično kartico, ne čakajte več kot nekaj mesecev od nakupa prve in redno spremljajte skakanje cen, tako da boste stalno v stiku z napredkom tržišča. In preden se odpravite [illegible] trgovino po drugo kartico, natančno

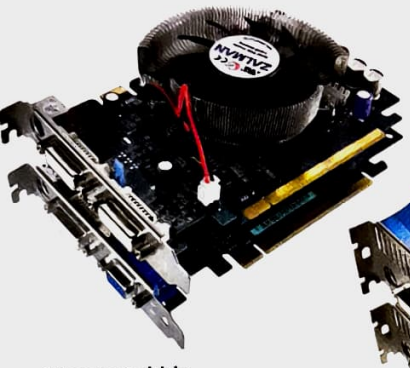
Dvakratna sreča

CrossFire in SLI bosta podvojila vašo grafično moč. Pa je par kartic boljši od ene kartice iz višjega razreda?

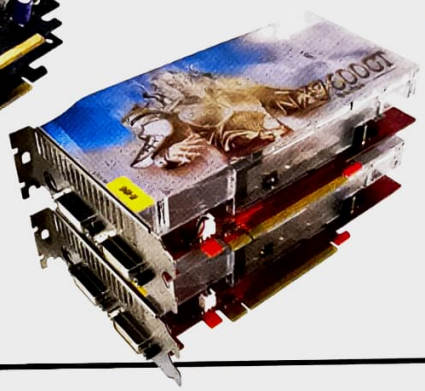
V času priprave tega članka za tisk je bil SLI edina prava možnost za povezavo dveh kartic srednjega razreda. Vedno kontroverzni standard CrossFire v srednjem razredu žal strelja slepe naboje. X1800GTO deluje v načinu CrossFire... vsaj tako so nam zagotovili nekateri proizvajalci teh kartic. A ko smo namestili gonilnike, ki so stiačeni daleč pod preprogo ATI-jeve spletne strani, smo izgubili skoraj štiri ure življenja, ko smo prepričevali zadevo, da bi delovala. A na koncu nismo imeli sreče - preklemanska reč se enostavno ni hotela igrati z nami.

Teoretično tudi X1900GT deluje v načinu CrossFire, in sicer, tako kot X1800GTO, brez potrebe po nerodnem zunanjem povezovalnem kablu. Vendar pa gonilniki, ki bi omogočili CrossFire za X1900GT, še ne obstajajo. Niti v obliki beta ne. Kar je neumno, saj je X1900GT morliska kartica za svojo ceno - v veliko igrah je enako hitra kot 7900GT, boljša pa pri igrah z veliko senčenja, kot je denimo *Oblivion*, vendar se lahko za povrhu pohvali še z boljšim renderiranjem oddaljenih objektov in na splošno boljšo sliko. ATI, daj zresni se, no! CrossFire je ponovno poražen s strani preproste elegance tehnologije SLI. Očitno gre za področje, ki ATI-ju ne leži najbolje, saj ga Vidia na tem terenu tepe že od začetka.

Nobenih nerodnih zunanjih povezovalnih kablov, nobenih nedokončanih in zoprnih gonilnikov beta... SLI preprosto deluje, tako da ne boste imeli nobenih težav, če se v vas pojavi želja, da bi imel vaš 7600GS, GT ali 7900GT siamskega dvojčka. Vendar pa cenovno SLI ni vedno najboljša rešitev, tako da si dobro oglejte cenike, preden se podate na to pot. Par kartic 7600GT je po zmogljivostih res primerljiv z eno kartico 7900GT, vendar boste za par odšteli več kot za eno hitrejšo kartico. Tukaj pa je še ena informacija za tiste, ki ciljate v višji razred: nova nVidiina dvojna grafična kartica 7950GX2 stane enako kot par kartic 7900GT (okoli 140 tisočakov), a ju po zmogljivostih konkretno namaha. 7950GX2 lahko celo navijete, da teče enako hitro kot SLI naveza dveh 7900GTX, ki pa stane bistveno več. Ja, če iščete najboljšo dvojico, ne glejte dlje od GeForce 7950GX2.



SLI preprosto deluje: sparčkajte dve kartici 7600GS za boljše (hitrejše) delovanje.



Dvakrat 7600GT je sicer enako enkrat 7900GT, a stane več.

Zunanji povezovalni kabel ni potreben za združitev dveh X1800GTO.

Gonilniki, ki bi omogočili CrossFire za X1900GT, trenutno še ne obstajajo.

preberite posebej za vas pripravljen okvirček "Dvakratna sreča" na tej strani zgoraj.

Ja, vemo, da je nakupovanje grafične kartice lahko res utrudljivo in zmede polno opravilo. Ravno zaradi tega smo se odločili odpihniti meglo s tega področja in vam podrobno predstaviti vaše možnosti. Na naslednjih straneh boste lahko prebrali teste trenutne bere srednjega razreda, kjer se cene gibljejo med 40 in 80 tisoč tolarji, in izvedeli, kaj je vroča roba in česa se vam ne splača vtikati v vodilo PCI-E vašega računalnika.

Imejte pri branju v glavi dejstvo, da smo se ukvarjali zgolj z ATI-jevo serijo X1000 in zadnjimi karticami nVidiine serije 7, tako da smo izpustili že zastarane 9000-ice in serijo 6. Z odličnim standardom Shader Model 3.0, ki ga podpirajo že zelo dostopne kartice, se na kaj starejšega niti ne splača več metati oči.

Vredno je omeniti, da zgornji del srednjega razreda - to so kartice X1900GT in 7900GT - ponuja odlične zmogljivosti pri nativni ločljivosti standardnih monitorjev LCD (1.280x1.024). Če imate ravno tak monitor, potem v veliko primerih pravzaprav nima smisla odštevati denarja za podvojeno varianto. Večina kombinacij kartic, kot sta denimo X1900XT Crossfire in 7900GTX SLI, so metanje vaših zlatnikov v koš, razen če igrate igre pri resno visokih ločljivostih. Dejstvo je, da lahko par kartic pri ločljivosti 1.280x1024 deluje celo počasneje kot ena sama kartica, za kar gre kriviti obremenitev procesorja, ki mora naloženo delo v čim krajšem času pametno deliti na dva enaka dela, kar gotovo ni preprosto opravilo.

ZLATA SREDINA

Pa se vrnimo v srednji razred. Na izbiro vam je cela vrsta grafičnih procesorjev, večinoma pa gre le za malo oropane različice čipov, ki prebivajo v dražjih modelih. Kako pride do tega? Ko je določen procesor dlje časa v proizvodnji, se proizvajalcem nabere cel kup malo manj sposobnih čipov - takšnih, kjer recimo znaša število cevovodov 12 namesto 16, ker je prišlo do napake v siliciju. Ta pohabljena jedra nato dobijo novo embalažo z novo končnico, družbo pa jim delajo optimalna količina pomnilnika, nov BIOS in manjši hladilnik - voila, dobili ste povsem novo kartico srednjega razreda.

X1900GT je šolski primer tega: z 12 cevovodi namesto 16 je sicer manj sposoben od X1900XT, vendar še vedno dobro mahne z desnico. V veliko primerih lahko celo nadgradite strojno-programsko opremo v takšno, kot jo ima močnejša kartica, in tako aktivirate tisti zadnji četverček cevovodov.

Vendar pa gre v večini primerov za dejansko okvarjene cevovode in nadgradnja ne prinese ničesar... uspešnost operacije je zelo odvisna od sreče pri izbiri kartice. Seveda pa ne pozabite, da če z nadgradnjo slučajno okvarite kartico, ne morete uveljavljati garancije. Naj se za[illegible] nadaljuje...

"Če z nadgradnjo BIOS-a slučajno okvarite vašo grafično kartico, ne morete več uveljavljati garancije"

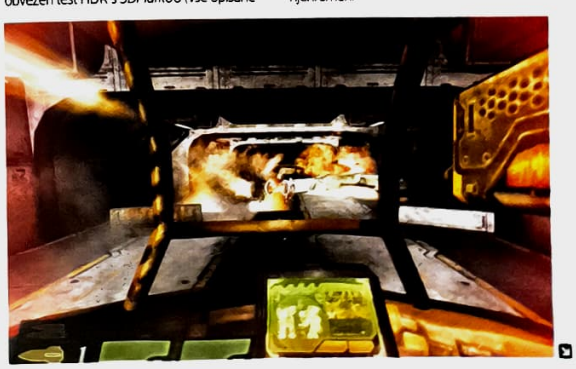
KAKO SMO TESTIRALI

Tepli smo jih, dokler niso začele jokati...

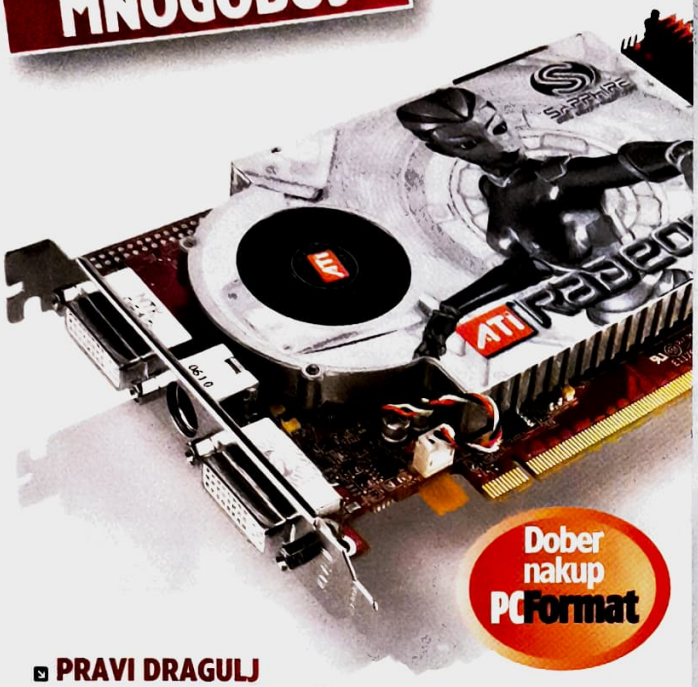
Te kartice preprosto niso narejene za divje žvečenje slik visokih ločljivosti, zato je za večino med nami najpomembnejši par števil v meritvah hitrosti 1.280x1.024 - standardna nativna ločljivost za današnje 17- in 19-palčne monitorje LCD. Za primerjavo smo izvedli tudi test pri višji ločljivosti zaslona 1.600x1.200 - ne le zato, da bi vam pokazali, koliko igralnosti lahko pričakujete, ampak tudi zato, da bi ilustrirali, katerim grafičnim karticam začne prej pohajati sapa pri visokih ločljivostih in katerim kasneje.

Pri merjenju zmogljivosti smo pognali obvezen test HDR s *3DMark06* (vse opisane kartice se dobro poznajo s standardom SM3.0) in še tri dodatne igre - *Oblivion*, *F.E.A.R.* in seveda *Half-Life 2: Episode One*. Slednje smo poganjali pri prej omenjenih ločljivostih z vključenima, kjer je bilo to pač mogoče, 2x glajenjem robov ("antialiasing") in 4x anizotropnim filtriranjem.

Za informacijo - iz tega skupinskega testa smo vrgli model X1600XT, ker se je izkazal za veliko počasnejšega od vseh ostalih kartic. Težko nam gre z jezika, ampak kartica preprosto ni v istem razredu kot opisane, in če veliko igrate igre, raje sploh ne glejte v njeni smeri.



MNOGOBOJ



PRAVI DRAGULJ

Sapphire X1900GT

Okleščen čip X1900XT na lični kartici in s tihim ventilatorjem. Zakaj ga ne bi imeli radi?

Cena Ok. 80.000 SIT (333,84€) **Na spletu** www.sapphiretech.com

X1900GT teče ob boku še eni veliki kartici današnje tekme, nVidini GeForce 7900GT, za kar obstaja dober razlog. Temelji namreč na grafičnem procesorju R580, čipu, ki ga vstavljajo tudi v mogočna titana X1900XT in X1900XTX, četudi je res, da ima različica GT polovično količino pomnilnika, znižano frekvenco in onemogočene štiri od 16 cevovodov. A čeprav gre za oslabljeno različico velikega brata, gre kljub vsemu za tekmovalca, na katerega je treba računati. Pravzaprav gre po našem mnenju za favorita srednjega razreda, ki premaga svoje tekmece na več kot samo enem področju.

SUPER SENČNIK

Z jedrom, ki utripa s hitrostjo 575MHz in pomnilnikom hitrosti 1200MHz, dobimo hitrejši strojček od 7900GT, ki ima podobne specifikacije, in ta razlika se je pri meritvah tudi pokazala. Medtem ko sta se na večini testov kartici zelo podobno odrezali (7900GT je za las zmagal le v *3DMark06*), se je pri igri *Oblivion* pokazalo ATI-jevo naprednejše obvladovanje senčnikov. Čeprav je tudi tu razlika le 8 slik v sekundi pri ločljivosti 1.280x1.024 (ne dosti, bi rekli), pa je občutek pri igranju dober in igra se ne zatika, kot pri vseh ostalih karticah na tem testu. Tistih 8 slik v sekundi tukaj pomeni razliko med igralnim in pogojno prebavljivim.

Težko je ne ljubiti X1900GT. Očitno je kartica podedovala veliko dobrih lastnosti od svojega očeta, X1900XT, tako da zna tale mladenič dobro raztegniti svoje mišice, ko je to potrebno. Še več, kartica je cenejša od 7900GT, ki je bila njena najbližja konkurenca na testu.

Skorajda edina slaba lastnost kartice je, da ne morete povezati dveh prek naveze CrossFire. Vsaj ne še zdaj, saj še ni ustreznih gonilnikov s podporo. Samo ta pomanjkljivost bi vas lahko spravila na čoln 7900GT, a tudi to prednost izniči dejstvo, da omenjen par stane enako kot 7950GX2, ki pa je boljša kartica. Če imate proračun 90 tisočakov in iščete kartico, je X1900GT prava izbira.

Grafični procesor	R580
Pomnilnik	256MB GDDR3
Hitrost jedra	575MHz
Hitrost pomnilnika	1.200MHz
Cevovodi za piksle	12
Podpira	DirectX 9, OpenGL2.0
Podpora senčnikov	HDR, SM2, SM3
Izhodi	DVI x2

89% **PCF pravi...** "Nobena kartica v tem razredu ne zmore vsega, kar zmore ta."

ODLIČNA DRUGA

Verto 7900GT

nVidiin najmočnejši pripadnik tega razreda je tepen od ATI-ja in tudi od same nVidie

Cena Ok. 85.000 SIT (354,70€) **Na spletu** www.pny.com

Pred le nekaj meseci smo brez zadržkov priporočali kartico 7900GT. Ponuja dobro hitrost, je bistveno cenejša od trenutno najboljših kartic, pa še preprosto jo je mogoče nadgraditi prek vmesnika SLI in tako z eno potezo vstopiti v svet visokoločljivostnih radosti.

Od takrat pa do danes pa sta se pojavili dve težavi, ki sta nastavili lepljiv žvečilni gumi na stol te kartice. Prva je ta, da je ATI-jev X1900GT, kot ste verjetno že razbrali iz meritev, hitrejši od 7900GT pri igri *Oblivion* za usodno število odstotkov, povrhu vsega pa je še za okoli 5 tisočakov cenejši. Kar zadeva posamezne kartice v tem cenovnem razredu, se tehtnica očitno nagiba na ATI-jevo stran.

V DVOJE NI LEPŠE

Tako nam je ostala še nadgradnja, kot najbolj smotrno gonilo pri nakupu 7900GT – kupite si parček, ga povežite v SLI in naenkrat nimate več nobenih težav igrah. In tukaj se pojavi druga težava: nVidiina kartica 7950GX2 stane približno toliko kot omenjeni par – in bistveno manj kot kombinacija dveh 7900GT – ponuja pa hitrejše delovanje ter zasede eno samo režo. In tako ubogi 7900GT spet izvisi, kljub vsem svojim impresivnim lastnostim. Obstajajo boljše in cenejše kartice kot eden ali dva GeForcea 7900GT.

A če obstaja en sam faktor, ki bi lahko takoj spremenil naše mnenje, je to cena. nVidia bo kmalu naznanila novo serijo 8, tako da lahko pričakujete, da bodo cene karticam serije 7 strmo padle. Če lahko kartica 7900GT obrije s cene kakšnih 10 ali 15 jurjev, bo spet v igri za najvišje mesto v svoji kategoriji. Do takrat pa boste brez težav našli boljše finančne naložbe. Trenutno stanje kaže na to, da se je tržišče premaknilo, 7900GT pa je obstal na mestu. V primerjavi s konkurenčnimi karticami je malo predrag za to, kar ponuja.

Grafični procesor	G73
Pomnilnik	256MB GDDR3
Hitrost jedra	450MHz
Hitrost pomnilnika	800MHz
Cevovodi za piksle	24
Podpira	DirectX 9, OpenGL2.0
Podpora senčnikov	HDR, SM2, SM3
Izhodi	DVI x2

82% **PCF pravi...** "Močna kartica, ki pa je za odtenek ali dva predraga."

KRALJ SPODNJEGA DELA

MSI NX7600GT

Mlajši brat 7900GT ne obljublja veliko, a premore precejšen volumen možganov

Cena Ok. 52.000 SIT (217€) **Na spletu** www.msicomputer.com

Ta član nVidiine družine z oznako 7 je ena najboljših cenejših grafičnih kartic vseh časov. Uspešno je sprejela štafeto svoj čas odlične kartice 6600GT in ravno tako kaže dovolj mišic za zahtevano ceno. Medtem ko je MSI-jeva različica kartice morda malo dražja zavoljo odličnega hladilnika, ki zaseda celotno površino, lahko najdete tudi cenejše različice, za katere ne boste odšteli več kot 45 tisočakov. Poleg tega smo slišali tudi veliko lepega o možnostih navijanja kartic 7600GT, kar še posebej velja za tukaj opisano različico, ki pa zaradi svoje prijaznosti do navijalcev sicer zasede dve reži.

HITROST, HITROST

Verjetno vas bosta navdušili hitrosti jedra in pomnilnika - prva znaša divjih 580MHz, druga pa enako šprinterskih 1.400MHz, malo manj pa vas bo impresioniralo dejstvo, da ima ta različica nVidiinega grafičnega procesorja G73 le 12 cevovodov, kar je natanko polovica tega, kar ponujata modela GT in GTX. Nobeno presenečenje ni, da zaradi tega sposobnosti kartice drastično padejo. Kljub temu pa ostanimo pozitivno nastrojeni in recimo, da gre za zmogljivo in gibčno kartico.

Vsako sekundo boste deležni povsem igralne količine slik pri standardnih ločljivostih v praktično vseh igrah razen v *Oblivion*, ki pa, kakor vsi vemo, do kolcanja pripravi celo z vsemi žavbami namazan par kartic X1900XT v navezi CrossFire. Boste pač zmanjšali količino podrobnostih in tako ušli prikazovanju diapozitivov. 58 slik v sekundi v *Half-Life 2: Epsiode One* pri ločljivosti 1.280x 1.024 z vključenim HDR je vse, kar večina med nami potrebuje za udobno igranje, 45 slik v sekundi v *F.E.A.R.* pri enakih nastavitvah pa bo tudi dovolj, hvala vam lepa in nasvidenje.

Obstaja tudi možnost naveze SLI, vendar, če smo pošteni, dokler cena kartic 7600GT ne pade pod 40 tisočakov (ali dokler vam za božič ene ne podari z vodko podkrepljen sorodnik), o tem ni vredno razmišljati. Podobne zmogljivosti lahko izvlečete iz ene same kartice 7900GT.

Grafični procesor	G73
Pomnilnik	256MB GDDR3
Hitrost jedra	580MHz
Hitrost pomnilnika	1.400MHz
Cevovodi za piksle	12
Podpira	DirectX 9, OpenGL2.0
Podpora senčnikov	HDR, SM2, SM3
Izhodi	DVI x2

81% **PCF pravi...** "Fantastična kartica za ceno, ki se bliža 40.000 SIT."

MALA MIŠICA

Powercolor X1800GTO

Nizka cena in zadostna hitrost

Cena Ok. 52.000 SIT (217€) **Na spletu** www.powercolor.com

Spet primer grafičnega procesorja, ki je na zrela leta prilezel s tekočega traku z zmanjšanim številom cevovodov. Grafični procesor R520 kartice X1800GTO ima 12 cevovodov namesto 16, kolikor jih je krasilo originalni ATI Radeon X1800XT. Ob izidu je bila omenjena grafična kartica povožena s strani nVidine kartice 7800GTX in je bila pri ceni postavljeni nad 130 tisočakov izguba denarja. Zdaj, ko za ceno dobrih 50 tisočakov dobite le za odtenek manj moči, deluje zadevščina prekleto bolj privlačno.

Pred nami je zelo tesna dirka med to kartico in odtenek hitrejšo kartico 7600GT. Če smo pošteni - če bi nas nekdo posadil pred računalnik in pognal igro, ne bi vedeli, katera od obeh kartic se skriva v ohišju. 7600GT tu in tam prikaže sliko več v sekundi, zato naše simpatije gredo tja.

Grafični procesor	R520
Pomnilnik	256MB GDDR3
Hitrost jedra	500MHz
Hitrost pomnilnika	1.000MHz
Cevovodi za piksle	12
Podpira	DirectX 9, OpenGL2.0
Podpora senčnikov	HDR, SM2, SM3
Izhodi	DVI x2

80% **PCF pravi...** "Za dobrih 50 jurjev pokaže veliko, a 7600GT pokaže več."

POCENI MOČ

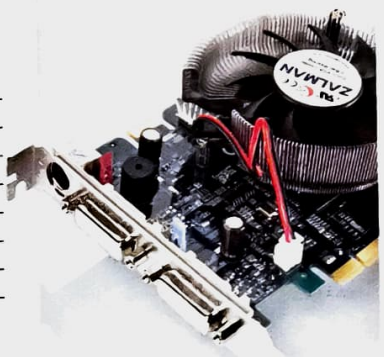
Galaxy 7600GS

Skoraj tako dobra kartica kot GT

Cena Ok. 38.000 SIT (158,57€) **Na spletu** www.galaxytech.com

Standardni 7600GS je v bistvu 7600GT z znižanimi frekvencami in pomnilnikom GDDR2 namesto GDDR3. Podjetje Galaxy pa je nadgradilo te specifikacije in tako po zmožnostih približalo svojo kartico modelom 7600GT, kar se tudi pri meritvah hitrosti dobro opazi. Kartica predstavlja tudi učinkovit, a tih Zalmanov hladilnik, kar doda nekaj prostora za navijanje.

Kartico boste pri nas težko našli, jo pa lahko naročite prek spleta za okoli 38.000 SIT, kar je odlična cena, glede na hitrost delovanja, ki je zelo blizu 7600GT. Vseeno pa sta GT in X1800GTO boljša izbira, če iščete dostopno kartico in se ne mislite preveč ukvarjati z navijanjem.



Grafični procesor	G73
Pomnilnik	256MB GDDR3
Hitrost jedra	500MHz
Hitrost pomnilnika	1.400MHz
Cevovodi za piksle	12
Podpira	DirectX 9, OpenGL2.0
Podpora senčnikov	HDR, SM2, SM3
Izhodi	DVI x2

78% **PCF pravi...** "Odlična cena, a za Kobilico več lahko dobite že GT."

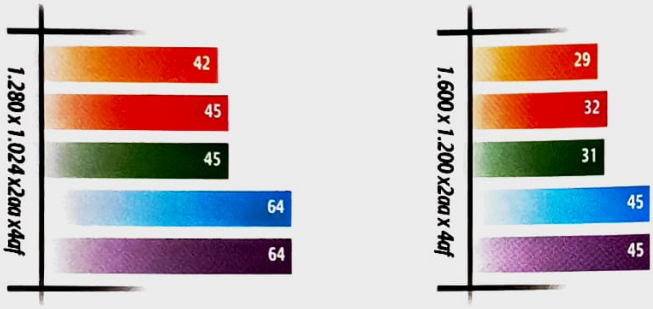
Obrnite stran za vse meritve

Do konca in naprej

Peterico smo gnali gor in dol, dokler se niso vsi potili

LEGENDA: Galaxy 7600GS | MSI NX7600GT | Powercolor X1800GTO | Sapphire X1900GT | Verto 7900GT

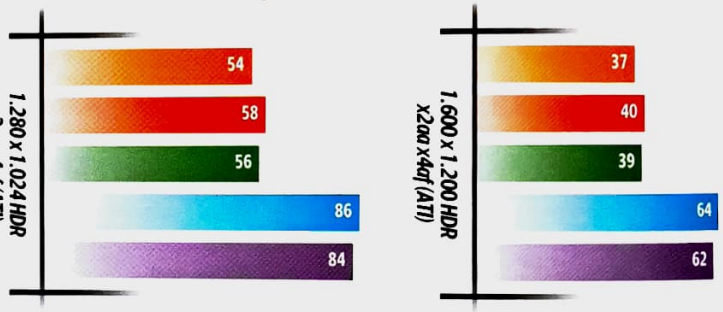
F.E.A.R.



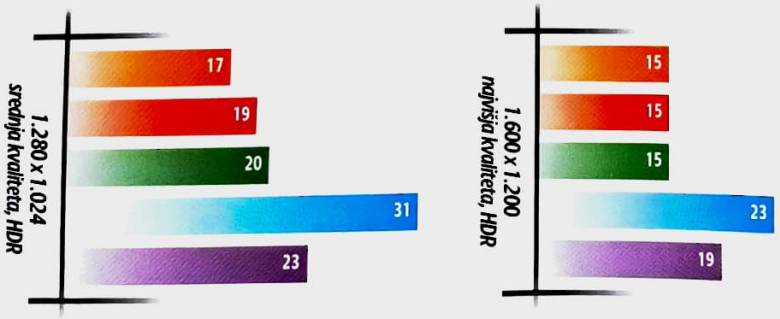
F.E.A.R.: Igra dobro zaposli senčnike grafičnih kartic.

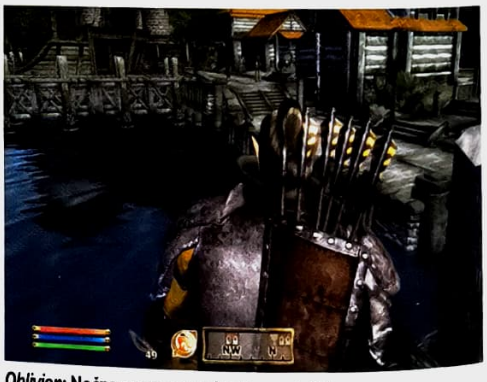
Half-Life 2: Episode One: Odličen test za HDR in glajenje robov.

Half-Life 2: Episode One



Oblivion

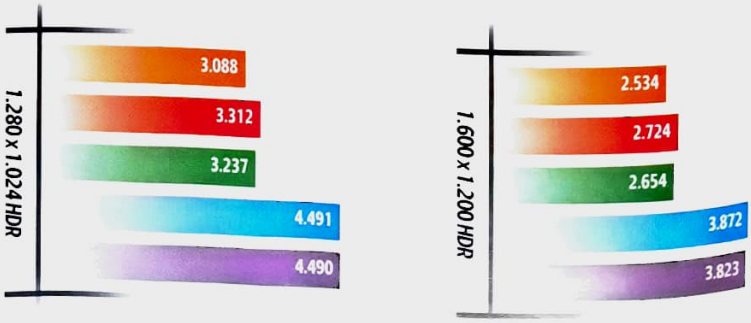




Oblivion: Nočna mora za vse kartice na tržišču.

3DMark06: Uporaben za primerjavo, a ne vedno zanesljiv.

3DMark06



Še bolj kul

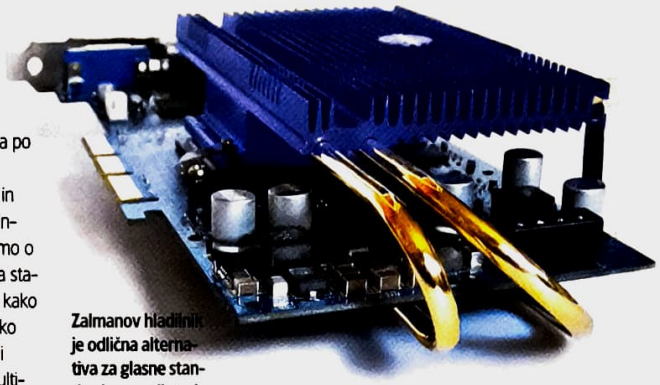
Srednji razred ponuja kombinacijo moči in elegance, ki je v višjem razredu ne najdete

Kartice najvišjega razreda res žonglirajo z nenormalnim številom sličic v sekundi pri vrtoglavih ločljivostih, a tudi to ima svojo ceno: visoke temperature. In edini način, na katerega lahko človek ekonomično odpihne odvečno vročino, je uporaba velikanskih ventilatorjev in hladilnih reber. Ravno zaradi tega so današnje grafične kartice najvišjega razreda modeli dvojne širine, ki zasedejo dve reži osnovne plošče. Redkokatera številka *PCFormata* gre mimo, ne da bi zapisali, da je X1900XTX velik in glasen grafični hudič. Vidite, da je res?

Zanimivo pa je, da imata oba glavna akterja tokratnega testa kartic srednjega razreda, tako 7900GT kot X1900GT, znatno zmanjšana hladilnika, kar drži velikost kartice in njeno glasnost na minimumu. Glede na to, da sta grafična procesorja obeh omenjenih kartic samo malce okrnjeni različici tistih iz najdražjih bratov, je veliko manjša zahteva po hlajenju še toliko bolj presenetljiva.

Vse kartice na testu delujejo hladno in tiho, ena pa se lahko pohvali celo s hladilnikom, ki je nadpovprečno dober - govorimo o 7600GS in Zalman Flowerju, ki omogoča stabilno navijanje jedra kartice. Glede na to, kako majhne in tihe so kartice tega testa in kako malo toplote proizvajajo, bi bila katerakoli med njimi dobra izbira pri sestavljanju multimedijskega računalnika za dnevno sobo.

Če se nameravate intenzivno ukvarjati z navijanjem, pa bi bilo kljub vsemu pametno investirati v dodatno hlajenje. Poglejte si denimo odličen Zalman Noiseless VGA Cooler (**www.zalman.com**) ali pa sistem vodnega hlajenja, ki smo ga predstavili v tokratni temi. Presenečeni boste, koliko prostora za navijanje vam priskrbi dobro hlajenje.



Zalmanov hladilnik je odlična alternativa za glasne standardne ventilatorje.

Vodno hlajenje danes izdeluje in prodaja že cela vrsta podjetij.

Tehnične specifikacije	GALAXY 7600GS	MSI NX7600GT	POWER COLOR X1800GT	SAPPHIRE X1900GT	VERTO 7900GT
Grafični procesor/ RAM	G73/256MB GDDR3	G73/256MB GDDR3	R520/ 256MB GDDR3	R580/ 256MB GDDR3	G73/256MB GDDR3
Hitrosti	500/1400	580/1400	500/1000	575/1200	450/800
Število cevovodov	12	12	12	12	24

Zaključek

Sapphire je v prednosti, kar se zadeva ceno in zmogljivosti

Imejte v mislih, da zaradi mesečnega gibanja cen in neskončnega vala novih in novih različic obstoječih grafičnih procesorjev, končna razsodba, do katere smo prišli danes, morda ne bo več tako natančna čez nekaj mesecev. Se pa ena stvar ne bo nikoli spremenila: vsi vedno iščemo največji učinek za denar, ki ga imamo na razpolago. In ta trenutek največ po tem kriteriju v srednjem razredu ponuja Sapphire X1900GT.

Najpomembneje je, da ponuja igralno količino slik v sekundi pri ločljivosti 1.290x 1.024 in se hvali z ATI-ju značilno lepo sliko. Gre za dobro potrošenih 80 tisočakov. Kartico moramo postaviti pred nVidiino 7900GT, ki je nekoliko predrag, kljub temu, da gre za zelo dobro kartico.

Tudi kartice v spodnjem delu srednjega razreda ponujajo presenetljivo veliko, tako da če je vaš proračun omejen, razmislite o nakupu 7600GT. Pobrskajte po trgovinah in gotovo boste kje našli kakšno cenovno posebej ugodno različico. Galaxyjevo kartico smo vključili v test, ker gre za zanimiv in cenovno zelo ugoden 7600GS, ki je po delovanju zelo blizu dražjemu 7600GT, z Zalmanovim hladilnikom pa daje vedeti, da bo dobro sodeloval tudi s pristaši navijanja. Boste pa kartico zelo težko našli pri nas, tako da bo treba pobrskati po spletnih trgovinah v tujini.

Če sestavljate igralni stroj, potem nikar ne korakajte po lestvici kamorkoli niže. ATI-jev X1600 vam odsvetujemo, nVidiini seriji 6600 pa je rok trajanja že potekel. Najnižje, kamor bi mi na vašem mestu šli, je 7600GS. **PCF**

Sapphire X1900GT: odlična zadeva, igralna hitrost delovanja pri 1.280x1.024 in najboljši nakup za 80 jurjev.

NAJ ZASLONI

Fantastični ploski monitorji

Glede na to, da cene monitorjev vztrajno padajo in da se tehnologija neverjetno hitro izboljšuje, je zdaj pravi čas za pravo širokozaslonsko izkušnjo. *PCFormat* loči PVA-packarije od AS-IPS-asov

Oh, hrabri novi svet, ki ponuja takšne zaslone. Ploski monitorji LCD so osvojili namizja po vsem svetu, tako na domačih, kot tudi na poslovnih računalnikih. Danes je že skoraj nemogoče kupiti računalnik z monitorjem, ki ni TFT LCD. In zakaj ne? Ploski zasloni so svetlejši, tanjši, imajo ostrejšo sliko, so bolj učinkoviti, predvsem pa so veliko kompaktnejši od debelušnih katodnih prednikov. Hej, celo bolj zdravi so za uporabo kot tiste stare radioaktivne steklene kocke.

Razloga za hiter vzpon LCD-jev pa sta seveda dva: vedno naprednejša tehnologija in vedno nižje cene. Seveda pa bomo nejevoljno priznali, da ploski zasloni srednjega cenovnega razreda še vedno ne dohitevajo katodnih modelov po dveh lastnostih: odzivnih časih in barvni reprodukciji. Razlika med obojimi pa je danes že tako majhna, da se bodo s tem obremenjevali res samo najbolj zagrizeni igralci in profesionalni barvni pedanti.

Splača se omeniti tudi to, da so prihajajoče tehnologije, kot sta OLED (Organic Light-Emitting Diode) in SED (Surface-conduction Electron-emitter Display) še vedno v povojih, tako da bo preteklo še kar nekaj let, preden bodo na voljo za vsaj približno dostojno ceno. Edina večja sprememba, ki bo po našem mnenju doletela monitorje, bo zamenjava osvetlitve CCFL v monitorjih LCD s serijami LED-diod. Monitorji s takšno osvetlitvijo pa še vsaj leto in pol ne bodo na voljo za denarnice navadnih smrtnikov. Zato naj vas domišljiska pokrajina prihajajočih tehnilogij ne zavede. Namesto tega raje pomislite, da lahko za prav dostojno ceno dobite cel kup monitorjev LCD.

ZABAVNI ZASLONI

Trenutno lahko izbirate med monitorji z različnimi tehnologijami (vrzite oko na okvir spodaj), ki imajo lastne prednosti in pomanjkljivosti. Še boljše pa je, da so v zadnjem letu postali ogromni, razkošni monitorji realistična možnost za vse z omejenim proračunom.

Prav zato vam tokrat predstavljamo izbiro najboljših alternativ 20- in 24-palčnim monitorjem. O alternativah govorimo zato, ker Dellova noro popularna monitorja 2007WFP in 2407WFP nista vključena v ta test. Ker smo o obeh že tolikokrat pisali, se nismo želeli ponavljati. Kot boste ugotovili, pa so v fantastični peterici ta mesec monitorji, ki so čisti res vredni nakupa.

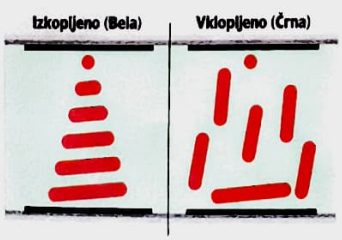
Cenovno gledano smo izbrali modele, ki vas ne bodo olajšali za celo bogastvo, a vseeno omogočajo več kot le udobno delo. Če ste vajeni na razmerje 5:4 na 17- ali 19-palčnih monitorjih, bo nativna ločljivost 1.680 x 1.050 na 20-palčnem širokozaslonskem modelu popolnoma spremenila vašo računalniško izkušnjo. Najboljše pri tem pa je, da za uporabo takšnega monitorja ne boste potrebovali božjastno drage grafične kartice, saj bo kartica srednjega razreda popolnoma dovolj.

Med nekoliko dražjimi modeli sta 23- in 24-palčni osumljenec, ki imata ločljivost 1.920 x 1.200. To je resnično osvobajajoče veliko število pik za večopravilne namizne naloge, tolikšna ločljivost pa zadostuje tudi za predvajanje visoko-ločljivostnega videa 1080p. Oziroma bi bila, če ne bi bilo zaščite HDCP. V našem kvintetu sta samo dva monitorja, ki podpirata HDCP in eden (Viewsonicov 23-palčni model), ki nas je zmedel, ker je ločljivost videa omejena na 720p. Gre za edino umazano packo na drugače res impresivnem monitorju.

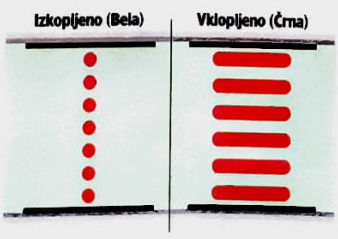
TEHNOLOGIJA LCD: ZA IN PROTI

Fin zaslon, a kako deluje? Še dobro, da ste vprašali...

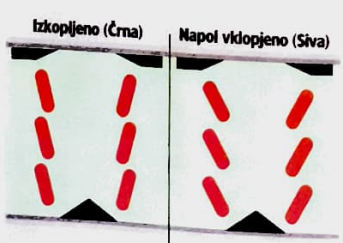
Obstaja kar nekaj pasem zaslonov LCD, vse pa delujejo po istem osnovnem principu, in sicer z manipulacijo molekularne strukture tekočih kristalov z električnim nabojem. Enostavno bi to pojasnili takole: ko je molekularna struktura kristalov v LCD-ju razvrščena vodoravno oziroma plosko na vidno površino, so žarki osvetlitve blokirani in je pika ugasnjena. Če zavrtite tekoče kristale, da so pravokotno na površino, lahko svetloba pronica skozi in pika se prižge. Razlike med zasloni so v tem, kako so takšna stanja dosežena. Pri zaslonih FN + Film, na primer, prisotnost električnega polja piko prižge. Tehnologija IPS (In Plane Switching) pa deluje ravno obratno. Kot že ime pove, tako preprečijo, da bi svetloba pronicala skoznje.



TN + Film (Twisted Nematic)
Že uveljavljena tehnologija. Seznam prednosti TN + Film je kratek, a sladek. Proizvodnja zaslonov je poceni, odzivni časi pa so tjemno hitri. Zato so skoraj vsi monitorji, ki se hvalijo z neverjetno nizkimi odzivnimi časi, opremljeni z zasloni TN + Film. Žal pa ta tehnologija poklekne pred konkurenco na skoraj vseh drugih področjih. Reprodukcija barv in vidni koti sta še posebej boleči pomanjkljivosti, pri renderiranju barvnih odtenkov pa so pogosto vidni pasovi.

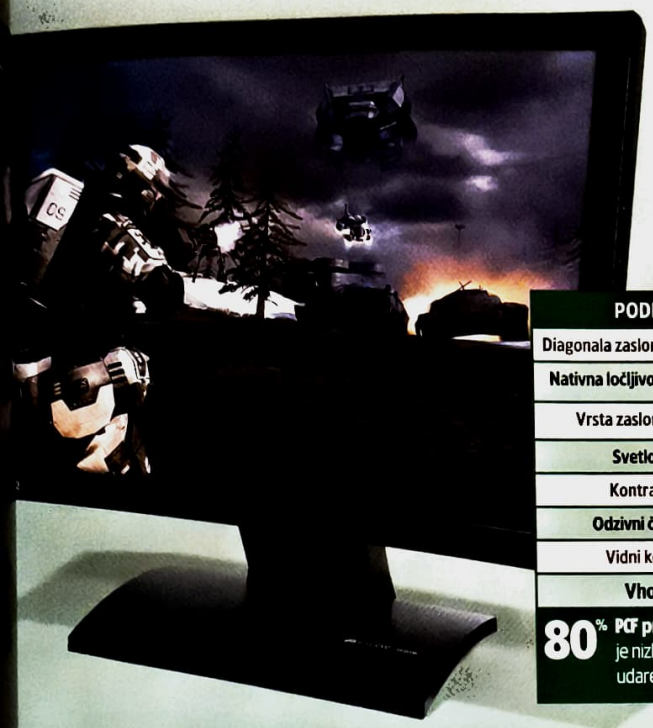


IPS (In Plane Switching)
Na vrhu seznama prednosti zaslonov IPS je neverjetna natančnost barv. Nobena druga tehnologija LCD namreč ne pride niti blizu zaslonom IPS. Zato imajo praktično vsi profesionalni monitorji LCD višjega razreda te zaslone. Še ena prednost IPS so velikanski vidni koti. Takšni zasloni pa so pogosto trpeli zaradi nizkega kontrastnega razmerja in pronicanja svetlobe ter zaradi počasnega odziva. Najnovejši zasloni S-IPS in AS-IPS (NEC-jev 20EGX2 je primer slednjega) pa so že precej napredovali na teh področjih.



MVA in PVA
(Multidomain in Patterned Vertical Alignment)
V večini pogledov so zasloni MVA in PVA nekje sredi med TN + Film in IPS, tudi kar zadeva vidne kote, briljirajo v kontrastnem razmerju in renderiranju črnih tonov. Pomanjkljivosti? Izguba podrobnosti pri temnih barvah. Največja pomanjkljivost te tehnologije pa so vhodni zastoji. Kot so pokazali naši testi, so takšni monitorji slaba izbira za igre.

LEGENDA ● Molekula tekočega krisata ▒ Polarizator ▒ Steklena plošča ■ Elektrode ▲ Izbokline



BenQ FP202W

Ok. 102.000 SIT (425,64€)

Proizvajalec BenQ **Na spletu** www.benq.com **www.avtera.si**

PODROBNOSTI	
Diagonala zaslona	20 palcev
Nativna ločljivost	1.680x1.050
Vrsta zaslona	TN + Film
Svetlost	300cd/m2
Kontrast	600:1
Odzivni čas	8ms (ni določeno)
Vidni koti	140/130 (cr5)
Vhodi	VGA, DVI

80% **PCF pravi...** "Ni vhoda DVI, a je nizka kvaliteta slike še večji udarec za ta monitor."

BenQ se bo zahvaljeval božanstvom za majhne milosti. Veste, pri *PCFormatu* smo prefinjeni, izbirčni poznavalci finih lastnosti ploskih zaslonov. Če bi bile specifikacije na papirju sodnik in porota pri testiranju monitorjev, bi bil FP202W izgubljen primer.

Za začetek naj povemo, da bi le težko našli manj prefinjen in, če smo čisto iskreni, manj impresiven 20-palčni široki zaslon, ki bi ga lahko še najbolj milostno označili za minimalističnega do onemoglosti. Tudi od funkcij ne poka po šivih, zahvaljujoč ohišju, ki ga je mogoče samo nagniti, bolečemu pomanjkanju video vhodov (omejen je samo na en vhod VGA in enega DVI), najbolj pa nas je zaskrbel zaslon, ki je sorte TN + Film.

Za zahtevan denar pa gre za neverjetno soliden monitor na več področjih, saj je dobro odziven, ima dostojne vidne kote in je presenetljivo svetel. Edini očitek bi bil bolj uborno kontrastno razmerje. Rezultat tega je dokaj sprana slika in precejšnje pronicanje svetlobe, kadar renderira temne tone.

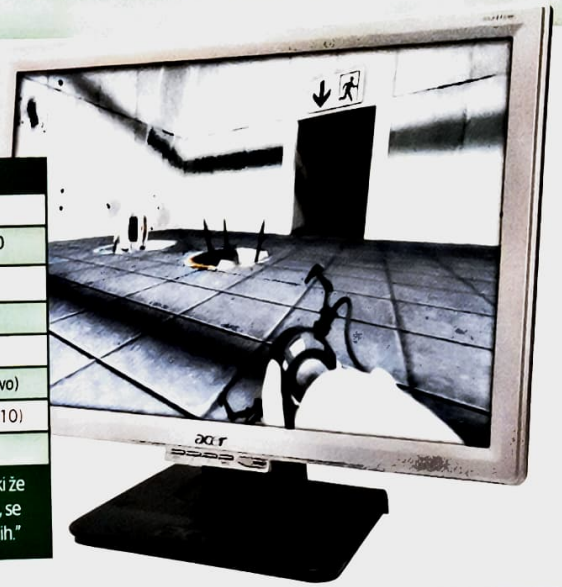
Acer AL2416Ws

Ok. 210.000 SIT (876,31€)

Proizvajalec Acer **Na spletu** www.acer.com **www.avtera.si**

PODROBNOSTI	
Diagonala zaslona	24 palcev
Nativna ločljivost	1.920x1.200
Vrsta zaslona	A-PVA
Svetlost	500cd/m2
Kontrast	1.000:1
Odzivni čas	6ms (siva v sivo)
Vidni koti	178/178 (cr10)
Vhodi	VGA

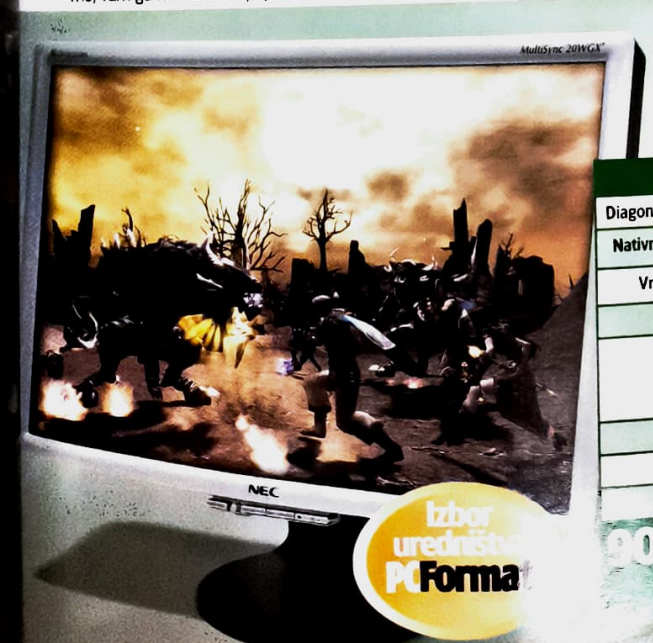
58% **PCF pravi...** "Monitor, ki že na otip ne obeta veliko, se obnese po pričakovanjih."



Čudaške ekonomske omejitve se kažejo v plastiki in določenih pomanjkljivostih - predstavljamo vam Acerjev model AL2416ws. Del krivde za ta ne ravno posrečeno zasnovan monitor so čudne direktive držav EU, ki narekujejo bedaste dajatve za vse monitorje z vhodi DVI. S tem bi lahko pojasnili Acerjevo odločitev, da je na trg vrgel 24-palčni monitor, ki ima samo vhod VGA.

Čudne direktive pa nikakor niso izgovor za grozno ohišje, ki omogoča samo nagib naprej in nazaj, je izdelano iz dokaj nekvalitetne plastike in vliva ravno toliko zaupanja kot pasja hiška med tornadom. Če k temu dodamo še precej zasoljeno ceno, ne dvomimo, da bodo lastniki teh monitorjev precej razočarani.

Seveda bi mu vse našteto takoj odpustili, če bi bila kvaliteta slike prvovrstna. Dejstvo pa je, da kljub tehnologiji A-PVA, AL2416Ws trpi zradi slabega kontrastnega razmerja, prelivajočimi se toni črne in precej grozljivimi vhodnimi zastoji. Kakorkoli obračamo, vam ga ne moremo priporočiti.



NEC 20WGX2

Ok. 147.000 SIT (613,42€)

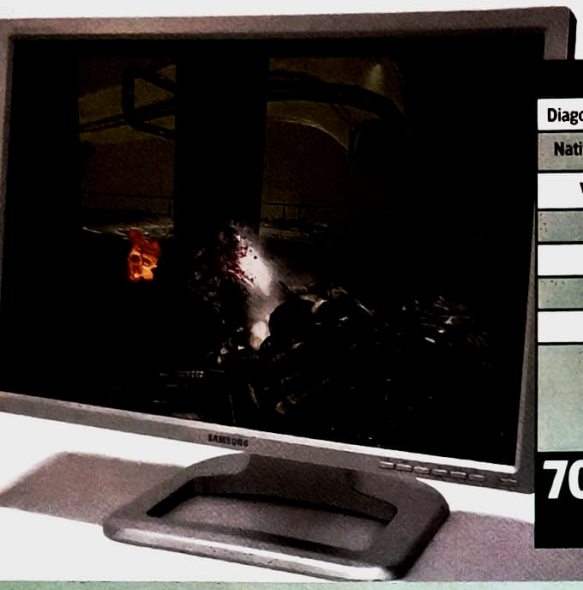
Proizvajalec NEC
Na spletu www.nec-display-solutions.com **www.acord-92.si**

PODROBNOSTI	
Diagonala zaslona	20 palcev
Nativna ločljivost	1.680x1.050
Vrsta zaslona	AS-IPS
Svetlost	470cd/m2
Kontrast	700:1 (1.600:1 v načinu Advanced DV)
Odzivni čas	6ms (siva v sivo)
Vidni koti	178/178 (cr10)
Vhodi	VGA, DVI

90% **PCF pravi...** "Drag za 20-palčni monitor, a je slika več kot impresivna."

Jasnost, ostrina, živost, hitrost pik in globina črne. Ta NEC-jev monitor ima asa v rokavu na vseh omenjenih področjih. Večina ostalih monitorjev na testu spada v skupino vsestranskih modelov, ki bi jih mirno postavili tudi na mizo poslovneža, 20WGX2 pa je zelo očitno monitor, namenjen igram in multimediji. Če lahko preživite z nekaj manjšimi pomanjkljivostmi, je ta monitor odlična izbira.

Pri NEC-ju so ubrali malce nenavadno pot, saj so najnovejši zaslon AS-IPS združili s premazom, ki preprečuje odboj svetlobe. Ker se prva lastnost ponaša s prvovrstno reprodukcijo barv in vidnimi koti, druga pa s kontrastom in jasnostjo, je rezultat neverjetna kvaliteta slike. Ker je monitor neverjetno odziven in da ima vsekakor najmanj vhodnih zastojev, je samo še bolj greha vreden. Naj gre za igre ali filme - NEC je predstavil resnično spektakularen monitor. Edini pomanjkljivosti pa sta nadležni odsev zaradi premaza in precej uboren nabor funkcij, med katerimi manjka tudi podpora za HDCP.



PODROBNOSTI	
Diagonala zaslona	24 palcev
Nativna ločljivost	1.920x1.200
Vrsta zaslona	S-PVA
Svetlost	400cd/m2
Kontrast	1.000:1
Odzivni čas	6ms (siva v sivo)
Vidni koti	178/178 (cr10)
Vhodi	VGA, DVI (HDCP), komponentni, kompozitni, S-Video, USB

70% **PCF pravi...** "Odličen monitor, ki ga ubijejo precejšnji vhodni zastoji."

Samsung SM244T
Ok. 260.000 SIT (1084,96€)

Proizvajalec Samsung
Na spletu www.samsung.com **www.avtera.si**

Tako blizu. A tako, tako daleč. Ta Samsungov 24-palčni zaslon ima toliko odličnih lastnosti. Na papirju je popolna kopija Dellovega modela 2407WFP, saj ima skoraj identičen Samsungov zaslon S-PVA, ki združuje oči bodečo svetlost in polno vrečo barv z impresivnimi črnimi toni in dostojno odzivnostjo.

Splošna kvaliteta slike je odlična, saj je monitor krasno enakomerno osvetljen in ima prav impresivne vidne kote. Dodatne točke si je prislužil tudi s seštevkom funkcij, med katerimi so podpora za HDCP na vhodu DVI, cela horda dodatnih video vhodov in kvalitetno ohišje, ki ima celo vrata USB. Na kratko bi lahko rekli, da gre za izjemno ličen monitor.

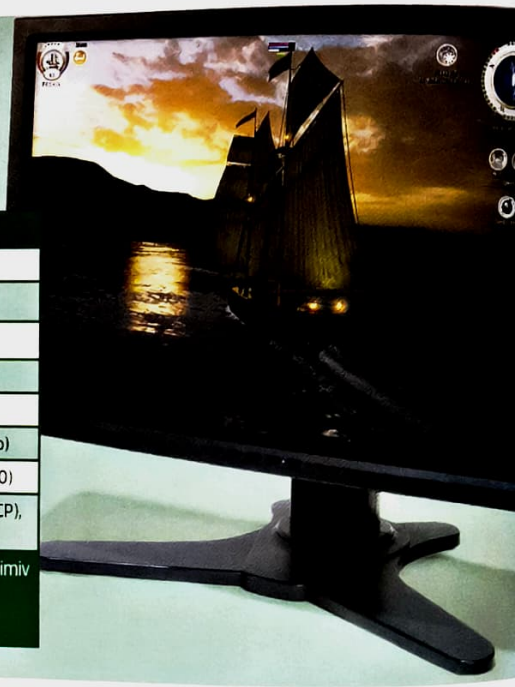
Žal pa ima nekaj tragičnih pomanjkljivosti SM244T namreč trpi za akutnimi zastoji. Dejansko lahko opazite zastoj med premikom miške in premikom kazalca na zaslonu, zato se zdi monitor občasno boleče počasen. Za igre je skoraj porazen.

Viewsonic VP2330Wb
Ok. 347.000 SIT (1448€)

Proizvajalec Viewsonic
Na spletu www.viewsoniceurope.com **www.rtc.si**

Zaploskajte tokratnemu nepričakovanemu kandidatu. Ta monitor je na trg zdrsnil brez vsakih fanfar, kot zamenjava za VP231Wb, in je po mnogih lastnostih skoraj kopija predhodnika. Ohišje je podobno vsem modelom serije VP - kvalitetno izdelano in neverjetno prilagodljivo. Tudi diagonala 23-palcev, nativna ločljivost 1.920 x 1.200 in odlična kvaliteta slike so lastnosti, ki jih je monitor podedoval od VP231Wb. Velika sprememba pa je prehod z zaslona IPS na MVA. To pomeni velikanski poskok v kontrastnem razmerju, izboljšane vidne kote, večjo svetlost in celo zajemalko barvne nasičenosti. Nova je tudi podpora za HDCP, čeprav jo rahlo brzda umetna omejitev na vsebine 720p.

K temu prištejte še odličen protiodsevni premaz, pa dobite recept za res prijetno kvaliteto statične slike. Pri premikanju pa začnejo kolesa žal odpadati. Odzivnost je bolj povprečna, zaradi vhodnih zastojev pa je igranje kar naporno opravilo.



PODROBNOSTI	
Diagonala zaslona	23 palcev
Nativna ločljivost	1.920 1.200
Vrsta zaslona	MVA
Svetlost	250cd/m2
Kontrast	800:1
Odzivni čas	8ms (siva v sivo)
Vidni koti	170/170 (cr10)
Vhodi	VGA, DVI (HDCP), USB

73% **PCF pravi...** "Izjemno zanimiv monitor, a je drag in nekoliko počasen."

Rezultati volitev

Volišča so zaprta, čas je za objavo rezultatov

Pet monitorjev, štiri tehnologije zaslonov, dolgi tedni testiranja in pomnilniška kartica, polna fotografij. Česa smo se naučili? Najenostavneje smo se odločili za naslednje: izogibajte se monitorjev z zasloni MVA in PVA. Vhodni zastoji so dovolj nadležni že na namizju, v hitrih strelskih igrah pa se težave postoterijo. Gre za težavo, s katero bodo morali proizvajalci zaslonov čim prej obračunati, če želijo, da jih bodo ljubitelji iger sploh še pogledali.

Na srečo pa sta nam na testu ostala še dva, veliko boljša 20-palčna modela. Za tiste s tanjšimi denarnicami je BenQ-jev FP202W odlična izbira. Mogoče ni popoln, a je veliko naprednejši od večine monitorjev z zasloni TN + Film, širokozaslonska ločljivost 1.680 x 1.050 pa bo fantastična nadgradnja za večino uporabnikov.

Tako nam je ostal samo še zmagovalec: NEC 20WGX2. Priznamo, da ima svetleč premaz, kar bo marsikoga odvrnilo od nakupa (dajte no, kje je vaš smisel za pravo pustolovščino?). Za vse ostale pa bo služil kot nepozabljivo bombastičen in zenice parajoč vizualni spektakel. Verjetno ste že slišali govorice o novi generaciji cenovno dostopnih monitorjev, ki so zmožni barvne reprodukcije HDR. No, zahvaljujoč neverjetnemu kontrastu, protiodsevnemu premazu in vrhunskemu zaslonu AS-IPS, je 20WGX2 najboljši kandidat za kralja takšnih monitorjev.

Capljanje v ozadju

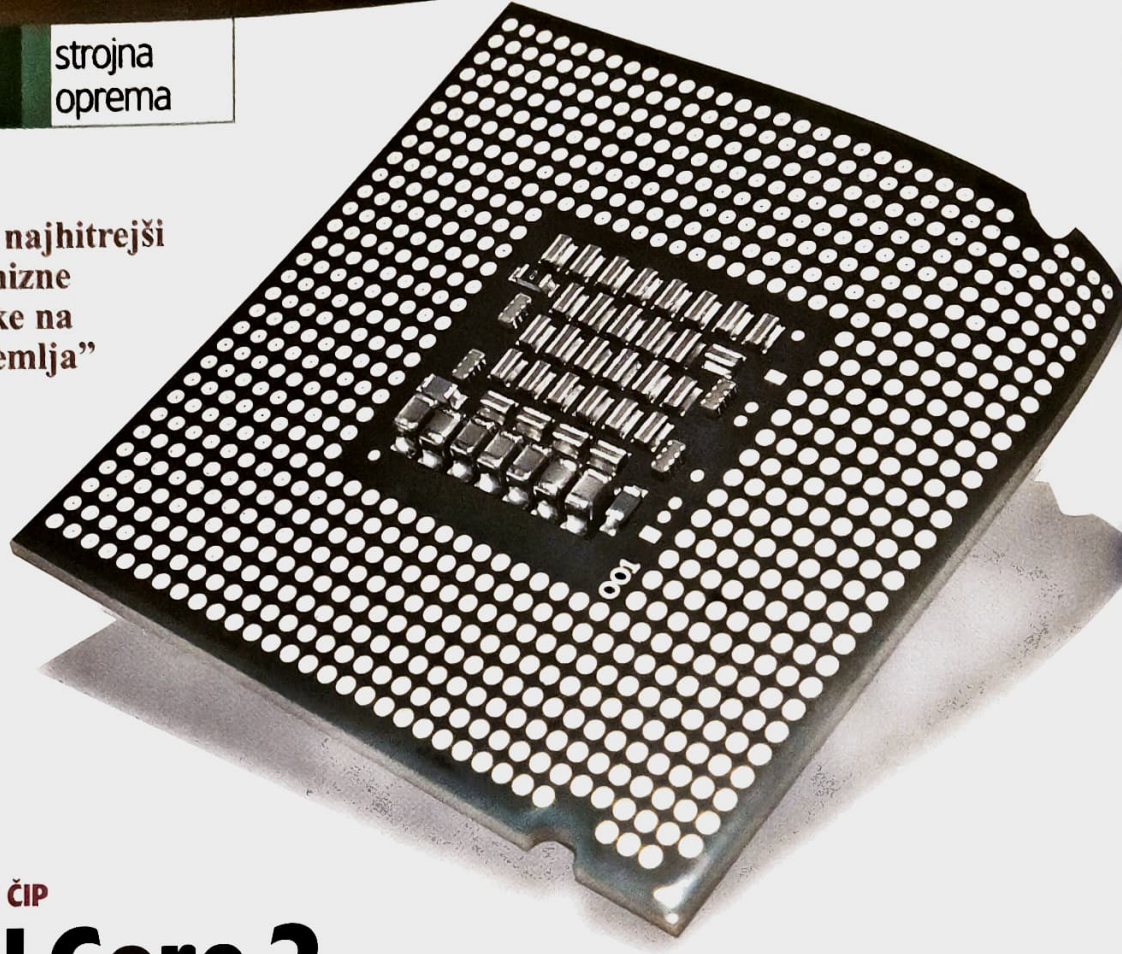
Merjenje vhodnih zastojev

Do nedavnega je bil odzivni čas največja skrb igralcev, ki so kupovali monitorje LCD. Zdaj pa se je pojavila nova težava: vhodni zastoji. Gre za očiten zamik med izhodnim signalom iz grafične kartice in dejanskim osveževanjem zaslona na monitorju. Ti zastoji so vidni kot počasen odziv miške na namizju v Windows ali "počasna" miška med igranjem iger. Vsi monitorji LCD trpijo zaradi takšnih ali drugačnih zastojev, in sicer zaradi procesiranja signala, potrebnega za procesiranje matrike posameznih pik, a kot kažejo rezultati, so zasloni MVA in PVA tako počasni pri procesiranju, da povzročajo kar nekaj preglavic v igrah.

Naša metoda za določanje teh zastojev je enostavna, a genialna. Monitorje na testu smo primerjali s katodnimi modeli, priključenimi na isti računalnik in s kloniranim namizjem (katodni monitorji praktično ne poznajo tovrstnih zastojev) in pognali programček z digitalno štoparico, ki je bila natančna do tisočinke sekunde. Ko smo zagnali štoparico, smo posneli sliko obeh namizij s hitrim digitalnim fotoaparatom in primerjali rezultate. Monitor z večjimi zastoji je pokazal, da je preteklo manj časa in obratno. Zvito, kajne?

MERJENJE ZASTOJEV	POVPREČNO	NAJVEČ
ACER AL2416WS	52ms	61ms
SAMSUNG SM244T	45ms	66ms
VIEWSONIC VP2330WB	24ms	41ms
BENQ FP202W	14ms	21ms
NEC 20WGX2	12ms	22ms

ŽE V PRODAJI
POSTANI LEGENDA
© Disney
PIRATES of the CARIBBEAN
THE LEGEND OF JACK SPARROW
12+
www.pegi.info
PlayStation 2
PC CD-ROM
7
seven studios
UBISOFT
Bethesda SOFTWORKS
a ZeniMax Media company



"X6800 je najhitrejši čip za namizne računalnike na planetu Zemlja"

ZMAGOVALNI ČIP

Intel Core 2 Extreme Edition X6800

Intelov neokusno hiter prvak prekosi tudi najboljše čipe, kar jih ponuja AMD. Pa je vreden tako astronomsko visoke cene?

Cena Ok. 285.000 SIT (1189,23€) **Proizvajalec** Intel **Na spletu** www.intel.com

Čisto nov čip. Isti stari problem. V prejšnji številki smo dobili priložnost preživeti več časa z Intelovim procesorjem Core 2 Duo. Kakšen je bil rezultat? Nismo se nehali čuditi. Core 2 Duo je mahnil opozicijo prek kepe v vseh testih, tako po zmogljivostih, kot tudi po delovni temperaturi in celo po ceni.

A takrat smo testirali člane Intelove nove družine procesorjev za namizne računalnike, ki imajo razumno ceno. Tokrat pa so nam iz laboratorijev ameriškega giganta poslali pregrešno drag najzmogljivejši čip iz družine Core 2 - Core 2 Extreme Edition X6800. In kot vsak drug procesor visokega cenovnega razreda, tudi ta za zahtevano ceno preprosto ne ponuja dovolj.

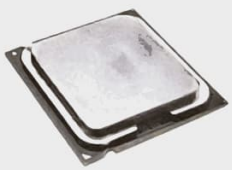
V osnovi gre za isti čip, kot je veliko cenejši E6700, ki se je na našem testu tako fenomenalno obnesel. To torej pomeni, da ima praktično identičen nabor lastnosti, ki popolnoma porazijo vse Athlone 64, vključno z dvojedrno arhitekturo, 4MB deljenega drugonivojskega predpomnilnika, novim izvršilnim jedrom in noro naprednim upravljanjem z ukazi SSE.

VRHUNSKA CENA

Od 2,66GHz E6700 se v bistvu razlikuje samo z navijanju prijaznim odklenjenim množilnikom in višjo frekvenco, ki znaša 2,93GHz. To seveda ni ravno veliko, glede na dvakrat višjo ceno. Da bi bila mera polna, je Intel napovedal še različico tega čipa za delovne postaje, ki bo imel frekvenco 3GHz in 1,33GHz sistemsko vodilo (X6800 ima isto, 1,066GHz sistemsko vodilo kot vsi ostali čipi Core 2), ki bi naj bil celo cenejši kot tukaj predstavljeni X6800.

A če lahko sodimo po testnem primerku, je največja žalitev potencial za navijanje. 3,3GHz je bila najvišja frekvenca, ki smo jo uspeli iztisniti iz procesorja s standardnim hladilnikom in napetostmi. Naš 2,66GHz E6700 je v istih pogojih izpljunil 3,2Ghz.

X6800 je brez dvoma najhitrejši procesor na planetu Zemlja ta hip, saj preprosto zabije AMD-jev Athlon 64 FX-62 dva metra pod zemljo in je pri tem hladen, miren in popolnoma zbran. Procesor iz družine Core 2 Duo bi moral biti na samem vrhu vašega nakupovalnega seznama, če razmišljate o nadgradnji. A lepo vas prosimo, ne zapravljajte denarja za ta Extreme Edition, saj preprosto ni vreden vašega težko prisluženega denarja. **PCF**



Ta pošast na naših testih povozi prav vse tekmece.

MERITVE HITROSTI	PCMARK05	SISOFT SANDRA MEMORY BANDWIDTH (MB/s)	H.264 1080P DEKODIRANJE (zasedenost procesorja)	WMV9 KODIRANJE (m:sec)	HL2: LOST COAST (FPS)	FAR CRY (FPS)
X6800	7.475	5.161	30%	01:41	165	126
FX-62	6.338	7.681	39%	02:01	120	94

Konfiguracija jedra Dvojedrni
Frekvenca 2,93GHz
Podnožje LGA775
Proizvodna tehnolgija 65nm, strained silicon
Drugonivojski predpomnilnik 2MB
Cevovodi 14-stopenjski
64-bitna podpora? Da
Poraba 85W
Podprti nabori Intel 965, 975, nForce 570, 590, ATI Xpress 3200

75% **PCF says...** "Odlične zmogljivosti a je v družini Core 2 na voljo še nekaj boljših čipov."

Vredno ogleda PCFormat

VELIKA MIŠ

Trust MI-6200

Natančna, spletu prijazna miška

Cena 5.489 SIT (22,90€) **Na spletu** www.trust.com **www.trion.si**

Ko smo jo prvič pogledali, se nam je zdela velika. Napihnjena kot hruška. Nato smo se je dotaknili, jo objeli z dlanjo in jo brez potrebnih nastavitev povezali z intimnostjo svojega računalnika. Občutili smo njene ergonomične obline, ki so nam z vsakim klikom postajale vedno bolj privlačne. Upamo, da ne boste razočarani, če vam zaupamo, da gre zgolj za lasersko miško, optimalno oblikovano za vašo dlan. Laser, ki se je na testu izkazal z veliko natančnostjo, ima ločljivost kar 800dpi. Poleg tega laserski snop ni tako občutljiv in omejen kot optika. Brez težav deluje denimo tudi na stekleni površini. Zelo uporabna sta tudi stranska gumba, ki omogočata brskanje po spletnih straneh naprej in nazaj, tako, da vam miško niti ni potrebno premikati. Poleg tega, da MI-6200 omogoča hitrejše delo in ima praktično vse, kar potrebujete, je njena edina slabost, da ni brezžična. Kljub temu jo toplo priporočamo.

88% **PCF pravi...** "Optimalna ergonomija nudi lahkotnost tudi po daljši uporabi."

OBLIKOVALSKI DRAGULJ

Sony SDM-E96D

Sony se trudi za prevlado v svetu monitorjev...

Cena Pokličite prodajalca **Na spletu** www.sonystyle.com **www.cns.si**

Če ste prebrali naš primerjalni test širokozaslonskih monitorjev, vam je verjetno jasno, da se mora monitor z razmerjem stranic slike 4:3 pošteno potruditi, da še lahko konkurira na trgu, in temu Sonyjevemu modelu to vsekakor uspeva. Gre namreč za noro lepo oblikovan monitor, katerega snovalci so očitno izpolnjevali lastne sanje o idealnem pisarniškem monitorju. Spodnji del je namreč zasnovan tako, da je idealen za samolepilna sporočila, na dnu pa je celo zaobljen, da lahko vanj lepo spravite pisalo. Zaradi zasnove podnožja, ga je mogoče le nagibati naprej in nazaj, kar ni ravno najboljša rešitev, še posebej zato, ker gre za zaslon TN + Film, ki nima ravno impresivnih vidnih kotov.

Nativna ločljivost slike je 1.280 x 1.024, kar je za 19-palčni monitor dovolj, ima pa 6-bitni zaslon, namesto bolj popularnega 8-bitnega, tako da lahko prikaže nekoliko manj barv (16,2 milijona namesto 16,7), kar pomeni tudi nekoliko manj različnih barvnih tonov. 8ms tudi ni najnižji odzivni čas na trgu, kar pomeni, da bodo res zagreti igralci nad tem monitorjem hitro zavihali nos. Je pa zaradi prilagodljivosti osvetlitve in same slike idealen za prav vsa ostala opravila.

75% **PCF pravi...** "Oblikovno prekrasen monitor, ki pa ima nekaj večjih pomanjkljivosti."

Izbor uredništva PCFormat

OneTouch III Mini Edition

Kar dajte, dotaknite se ga. Saj vemo, da bi radi...

Cena Ok. 38.000 SIT (159€) **Na spletu** www.maxtor.com

Popolnoma nam je jasno, da cene diskov in drugih oblik pomnilnika pospešeno padajo, a smo tega 100GB, 2,5-palčnega lepotca našli v spletni trgovini za praktično smešno nizko ceno. Za gigabjat prostora na tem mini disku boste odšteli le nekaj manj kot 400 tolarjev, kar je več kot le slastno, kar priznajte.

OneTouch III Mini pa ni le cenovno ugoden, temveč je tudi prav impresiven. Primerjali smo ga z enako velikim diskom s 5.400 obrati v minuti na USB 2.0, in v primerjavi je bil Maxtorjev čudež kar 15% hitrejši. In kot da to ne bi bilo dovolj, sta vsa ta kapaciteta in hitrost zaprti v res majceno ohišje, saj disk v hlačnem žepu zasede znatno manj prostora kot majhna žepna knjiga (le da na njem ni tako udobno sedeti). V prednameščenem programu za ustvarjanje varnostnih kopij je kopica možnosti, tako da lahko zelo natančno izberete, kaj želite shraniti na OneTouch in kdaj. Med prenosnimi shrambami za podatke bo OneTouch res težko premagati.

92% **PCF pravi...** "Hiter in odziven disk, pa še cena je nora, če se malce razgledate."

ZELO HITRA BREZŽIČNA NAPRAVA

Netgear Rangemax 240 Wireless USB 2.0 adapter

Netgear predstavlja še zadnji člen skupine Rangemax 240

Cena Pokličite prodajalca **Na spletu** www.netgear.com **www.domex.si**

Vam je bil opis usmerjevalnika Netgear Rangemax 240 tako všeč, da ste oddrveli do najbližje trgovine z računalniškimi pripomočki in ga kupili? Potem imamo ta mesec za vas nekaj, kar bo zapolnilo vašo zbirko izdelkov Netgear. Tale brezžična naprava je namreč namenjena oddaljenemu računalniku ali notesniku, da se poveže z usmerjevalnikom z najvišjo možno hitrostjo, torej tja do 240 megabitov v sekundi. Čeprav je podpora standardu za hitrost prenosa podatkov ostala na 802.11g, pa velja za celotno družino izdelkov Rangemax 240, da uporabljajo tehnologijo MIMO, kar pomeni, da se večkrat povežejo med sabo in na tak način zvišajo hitrost prenosa podatkov. Seveda se bo to zgodilo le, če usmerjevalnik podpira tovrstno povezovanje, saj pri priklopu na klasičen usmerjevalnik hitrost prenosa pade na območje klasičnih naprav 802.11g. Že iz naslova pa je razvidno, da boste za priklop potrebovali vodilo USB 2.0, ker drugače lahko rečete visokim hitrostim adijo.

85% **PCF pravi...** "Zelo solidna dopolnitev zbirke izdelkov Rangemax 240."

Izbor uredništva PCFormat

MULTIMEDIJSKI HIBRID

Pinnacle PCTV Hybrid Pro Card

Zmogljiva igrača za vaš notesnik

Cena Pokličite prodajalca **Na spletu** www.pinnaclesys.com **www.domex.si**

Pinnacle PCTV Hybrid Pro Card je mobilna rešitev za gledanje in snemanje analognega in digitalnega TV signala na notesniku, in sicer prek PCMCIA. Hibrid vsebuje precej drobovja, ki omogoča širok spekter uporabe. Od kartice, anten, daljinskega krmilnika, do bogate programske podpore. Če niste posebej vešči, pred uporabo dobro preberite navodila. Kar zadeva programsko opremo, si najprej naložite Media Center in šele ko boste obvladali tega, za igračkanje z video zapisi sezite po paketu *Studio Quickstart*.

Poleg klasične uporabe za spremljanje TV programov je zelo uporabna funkcija, ki omogoča zapis VHS posnetkov v formata MPEG1/2 in DivX na disk ali neposredno na DVD. Tako si lahko kakšno staro stvar lepo arhivirate. Zelo priročen in zmogljiv je tudi daljinski krmilnik, ki je deloval dobro na razdalji tudi več kot 5 metrov. Time Shifting, ultra-hiter teletekst, FM stereo in digitalni radio so le še koščki v mozaiku popolnosti tega profesionalnega hibrida. Praktično vse za vsakega uporabnika.

90% **PCF pravi...** "Ko vaš računalnik postane multimedijski stroj."

LEP ZVOK

Altec Lansing FX6021

Sistem zvočnikov za hišni kino

Cena Pokličite prodajalca **Na spletu** www.alteclansing.com **www.avtera.si**

Tokrat smo za vas pod drobnogled vzeli sistem treh zvočnikov, ki so sicer dokaj glomazni, zato je potrebno imeti za optimalno namestitev precej prostora. Sistem je enostavno povezati, zato navodil praktično ne boste potrebovali. Vse je uporabnikom prijazno obarvano in označeno. Zvočnike je mogoče stilno postaviti na za to predvideno površino ali pa boste v roke vzeli vrtalni stroj, naredili nekaj lukenj in privarčevali dragocen prostor. Če vam je ob poslušanju glasbe, gledanju filmov všeč močnejši zvok, potem boste s 75W efektivne moči, zelo zadovoljni.

Glavni zvočnik in krmilna konzola imata obilico multimedijskih možnosti, ki smo jih seveda dodobra tudi testirali. Sistem je uspešno prestal "trpinčenje" na avdio, video napravah, računalniku in igralnih konzolah. Funkcije vklopa, izklopa, jakosti, visokih in nizkih tonov so priročno oblikovane tako na krmilni konzoli, kot na mini daljinskem krmilniku. Za dober videz poskrbi še integrirana modra osvetlitev. Sistem priporočamo predvsem nezahtevnim uporabnikom.

78% **PCF pravi...** "Uporabniku prijazen sistem z zvrhano mero moči."

BESNA BREZŽIČNOST

Wireless G+ MIMO Router

Razširite signal po soseski - Belkin se je spravil na standard 802.11g

Cena 33.000 SIT (137,71€) **Na** spletu www.belkin.com **www.alterna-i.si**

Največja prednost standarda 802.11n, ko bo seveda prišel, bo seveda hitrost prenosa podatkov; teoretično bodo lahko naprave dosegle 540Mb/s ali celo več, kar je kar 10-krat več kot ponuja standard 802.11g. Bo pa potrebno na takšne prenose počakati še vsaj kakšno leto dni (celo Belkinovi lastni usmerjevalniki Pre-N ne zmorejo več kot 324Mb/s), a lahko v eni prednosti novega standarda uživate že danes, in sicer MIMO.

Tehnologija Multiple Input Multiple Output pomeni, da je domet brezžičnega omrežja mogoče neverjetno povečati, pri Belkinu pa trdijo, da ta izboljšan usmerjevalnik 802.11g na odprtem "nese" kar 300 metrov. Tehnologija deluje tako, da se obe anteni uporabljata združeno, namesto da bi omrežje izbiralo tisto, ki ima najboljši signal, radijski signali pa se odbijajo od vseh površin, ki so na voljo.

KROG PRIJATELJEV

Če nadgrajujete usmerjevalnik 802.11b, je razlika takoj vidna in je tudi precej dramatična. Mrtvi koti po hiši kar izginejo, prekinjanje povezave, kakor hitro stopite iz hiše, pa so stvar preteklosti. Usmerjevalnik dejansko ponuja pokritost, o kateri sanjamo. Ko smo ga postavili v bližino okna, smo se odpeljali 150 metrov stran, do konca ulice, pa smo signal izgubili komaj takrat, ko smo zapeljali okoli ovinka.

Prenos podatkov znaša do 108Mb/s, kar je dvakrat več, kot narekuje standard 11g, a je mogoče zakorakati še naprej, saj že obstajajo usmerjevalniki, kot je na primer Buffalov Draft-N. To seveda pomeni, da Wireless G+ čepi na čudnem mestu - na trgu je kar nekaj cenejših izdelkov 802.11g, ki čisto zadostujejo za doma-ča omrežja, Belkinov usmerjevalnik Pre-N pa je samo za nekaj drobiža dražji. S samim usmerjevalnikom v bistvu ni prav nič narobe, a tudi ne vidimo posebnega razloga, da ne bi kupili kakšne druge opreme. **PCF**

Združljivi standardi	802.11g, 802.11b
Število anten	Dve
Kriptiranje	WPA, WPA2, 128/64-bitni WEP, filtriranje naslovov MAC
Mrežni vhodi	4 x 10/100Mbps
Varnost	Dinamično filtriranje paketov, zaznavanje vdorov, požarni zid NAT/SPI
Domet v zaprtih prostorih	150m (nazivni)
Domet na odprtem	300m (nazivni)

81% **PCF pravi...** "Odličen domet, ki je tudi edini, ki ga loči od konkurence."

Sansa e260

Nanotehnologija konkurence. Vsekakor je lep

Cena Ok. 45.000 SIT (187,78€) **Na spletu** www.sandisk.com

Predvajalniki MP3 Sansa serije e200 vsekakor ciljajo na potencialne kupce predvajalnikov iPod Nano, in v določenih lastnostih so celo boljši od Applovih prvakov. e260 s 4GB je resen tekmec 4GB Nanu, pa še nekaj cenejši je, kar nikakor ni nepomembno.

Največ točk si je pridobil zaradi inovacij, ki zadevajo baterijo. Ta je namreč pričvrščena s tehnološko naprednimi elementi, imenovanimi "vijaki". Če "odvijete" te tako imenovane "vijake", lahko baterijo odstranite in jo zamenjate. Nobene zahteve ni, da bi to morali opraviti kvalificirani serviserji. Kvaliteta zvoka je prav tako dobra, pomnilnik pa je mogoče razširiti s kartico Micro SD, ki se vtakne v režo na strani. Vgrajen je tudi mikrofon, tako da je predvajalnik tudi kvaliteten diktafon.

Edino, kar nam ni všeč, je, da evropski modeli nimajo radijskega sprejemnika in da gumbi delujejo ceneno. Ah, pa še to - modro se sveti in zato kar kriči po tem, da bi bil božično darilo. Kvaliteta izdelave je odlična, na pogled pa deluje, kot da bi spadal v kak znanstveno-fantastičen film, kar tudi ni slabo.

81% **PCF pravi...** "Majhen, a robusten predvajalnik, ki svoje delo opravi v slogu."

8-in-1 Universal Remote

Cena Ok. 7.000 SIT (29,21€)
Na spletu www.aria.co.uk

Še dobro, da imamo univerzalne standarde. Vsaka avdio-video naprava ima danes že lasten infrardeč daljinski krmilnik z lastno kodo. Če uporabite krmilnik, ki se razume s to kodo, bo združljiv z napravo, ki si jo lastite. Ta Omegin krmilnik v svojih majcenih silicijevih možgančkih hrani bazo kod za praktično vse naprave na trgu. Ko se dotaknete katere od tipk, se zasveti, pa še baterije so priložene. Res pa je, da je preveč plastičen, debeli predal za baterije pa deluje, kot da ne spada zraven. Tudi tipke bi lahko bile večje. Aj, ja.

67% **PCF pravi...** "Uporaben, a kompliciran in ne ravno eleganten."

Walkman NW-E003

Cena Ok. 30.000 SIT (125,19€)
Na spletu www.sony.com

Cena gor ali dol, priznati moramo, da so pri Sonyju pošteno opravili delo, kar zadeva avtonomijo baterije. Ta predvajalnik MP3 z 1GB pomnilnika potrebuje samo dve uri, da se baterije napolnijo, potem pa vas kar 28 ur zabava z glasbo. Ko so baterije popolnoma prazne, se v samo treh minutah dovolj napolnijo za tri ure uživanja. Jasen zaslon OLED je krasen, zvok pa je fenomenalen. Edina pomanjkljivost je, da zahteva uporabo Sonyjevega obupnega programa *SonicStage* za upravljanje z glasbo. Dajte no, Sony, malce zdrave pameti ne škodi. Povleci in spusti je edini pravi način za upravljanje z manjšimi predvajalniki, to že vsi vemo.

73% **PCF pravi...** "Skoraj popoln predvajalnik z obupnim programjem."

MUHA ZA RAČUNALNIK

Asus Crosshair

Ta ekstravagantna plošča si zasluži, da vržete oko nanjo

Cena Ok. 65.000 SIT (217,24€) **Na spletu** www.asus.com **www.acord-92.si**

Čas je za pojasnilo. Tam piše Crosshair, ne CrossFire. Ljubitelji ATI-ja si lahko oddahnete, to ni nabor nForce, ki podpira CrossFire. Gre pa zato za eno najbolj noro impresivnih osnovnih plošč, kar smo jih kdaj videli v uredništvu *PCFormata*, kar je tudi nekaj. In če še to ni dovolj, naj povemo, da se modro sveti.

Najprej dejstva: to je plošča nForce 590 SLI, ki podpira AMD-jeve najnovejše procesorje na podnožju AM2, ima več možnosti kot filmski festival v Cannesu in bo navduševala navijalce, saj BIOS poka po šivih od možnosti in nastavitev. Za nameček pa zažari kot božično drevesce, ko jo zaženete, menda zato, da bi se znašli med plazenjem po notranjosti računalnika - je že res, da je poskus prav impresiven, a se vseeno sprašujemo, če res potrebujete sceno iz *Bližnjih srečanj tretje vrste*, če se ob dveh zjutraj po nekem vzgibu pač odločite odpreti ohišje.

SAMO ZA PRAVE MOŠKE

Kako pa se obnese? *3DMark 06*, ki je priložen osnovni plošči, je z ATI-jevim Radeonom X1900XTX pokazal polnih 6.084 točk, kar je preprosto presunljiv rezultat. Ko smo osnovno ploščo nastavili na samodejno navijanje, razlika ni bila ravno očitna (no, rezultat je skočil za 105 točk). *Quake IV* se je bolje obnesel, saj je s 107fps skočil na norih... fanfare, prosimo... 108fps. A bodimo iskreni - te rezultate smo dobili z eksperimentiranjem s privzetimi možnostmi za navijanje, procesor, pomnilnik in grafično kartico pa je mogoče pognati še veliko dlje.

Core 2 Duo je že mogoče zastrašil silicijevo črevesje AMD-ja, a ima AM2 še vedno prednost v prepustnosti pomnilnika. Testi s 1.066MHz pomnilnikom so pokazali, da ta znaša kar 7.142MB/s, kar je znatna prednost. Ko smo omogočili možnosti za navijanje, se je prepustnost premaknila še više, in sicer do 7.269MB/s, kar je zelo daleč od slabega.

Plošča ima tudi nekaj simpatičnih lastnosti. Na primer skupek mostičkov, prek katerih ploščo povežete s sprednjo stranico računalnika, je za spremembo izjemno enostaven za navigacijo. Integrirana gumba za vklop in ponovni zagon sta prav tako pravo veselje, in kljub našim zadržkom se je plošča pokazala tudi kot lep kos opreme. Ima samo eno pomanjkljivost - ali ste pogledali *koliko stane*? **PCF**

Vredno ogleda PCFormat

Podnožje	AM2
Nabor	nVidia nForce 590 SLI
Pomnilnik	4 x DDR2 800 (do 8GB)
Grafika	2 x PCI Express x16
Reže	3 x PCI, 1 x PCI Express x1
Krmilniki za diske	1 x UDMA 133, 6x SATA II RAID, 2x zunanji SATA II
Omrežje	Dual Gigabit Ethernet
Zvok	Zvočna kartica SupremeFX, ADI 1988b HDA

85% **PCF pravi...** "Božanska za navijanje, a ima ekskluzivnost svojo ceno."

ŠKATLA IZVEN ŠKATLE

FSP Booster X3

Razbremenite napajalnik s tem dodatnim virom elektrike

Cena Ok. 27.000 SIT (112,67€) **Proizvajalec** FSP **Na spletu** www.fspgroup.com

No, pa se pogovorimo o porabi elektrike. Pri največji obremenitvi nVidiin 7900GTX porabi okoli 85W energije. Požrešnejši ATI X1900XTX zahteva zajetnih 120W, dvojni 7950GX2 pa neverjetnih 143W. Verjetno je odveč poudariti, da nove grafične kartice porabijo več energije kot kadarkoli doslej, sistem z dvema karticama višjega razreda v SLI ali CrossFire pa te potrebe seveda podvoji. Če preostali del sistema že tako ali tako porabi okoli 350W, boste potrebovali neverjeten napajalnik.

VEČ MOČI

In na tem mestu nastopi FSP-jev novi izdelek. Booster X3 je dodaten napajalnik, ki je namenjen prav za napajanje grafičnih kartic. Namesti se v 5,25-palčno režo, napajalni kabel pa se pritrdi na zadnjo stranico ohišja, od tam pa v električno omrežje. Za napajanje grafičnih kartic ima dva konektorja, izhodna moč pa je 300W.

V teoriji bi lahko Booster X3 napajal celo sistem s štirimi grafičnimi procesorji, ne da bi imel pri tem kakršnekoli težave. Če bi sparčkali dve kartici 7950GX2, bi ga tako obremenili za 286W, kar pomeni, da glavnega napajalnika grafične kartice ne bi niti povohale. Ljubitelji modifikacij bodo tudi srečni, saj napajalnik oddaja prijetno modro svetlobo, s katero lahko v temi hitro najdete optični pogon, če se pojavi potreba.

V bistvu gre za odlično idejo, ki bi bila uporabna pri nadgradnji grafične kartice, če nimate napajalnika, ki bi bil kos nalogi. Če kupite kak že sestavljen računalnik, ki nima ravno briljantnega napajalnika, bi lahko pridobili veliko z nakupom tega dodatka. Res pa je, da je nakup za zahtevano ceno precej vprašljiv. 27 tisočakov je kar precej in za ta denar bi dobili že res pošten napajalnik. Za isti znesek bi lahko na primer dobili 600W napajalnik XClio, ki je tih in lahko brez težav napaja sistem *in še* par požrešnih kartic. Če bi bil Booster X3 pol cenejši, bi ga priporočali vsem, ki jih skrbijo nadgradnje. Upamo le, da bodo cene sčasoma padle, do takrat pa bomo trmasto vztrajali pri trditvi, da je preprosto predrag, da bi ga lahko priporočili kot alternativo zmogljivemu glavnemu napajalniku. **PCF**

Izhodna moč	300W (2 x 150W PCI-E)
Hlajenje	Dva ventilatorja spredaj
Namestitev	5,25-palčna reža
Vhodna napetost	120V/240V
Dimenzije	205x149x42mm

70% **PCF pravi...** "Dobra ideja, a za isti denar dobite kompleten napajalnik."

TELEVIZIJA V ŽEPU

AverTV USB MCE

Zunanja TV kartica za vsak žep (tudi metaforično)

Cena Pokličite prodajalca **Na spletu** www.aver.com **www.ecdoo.si**

V času svetovnih in evropskih prvenstev vseh sort so TV kartice največji blagoslov, ki lahko doleti naše uredništvo. Ko ni veliko dela (beri: ko se delamo, da ni veliko dela), lahko čas zelo pametno izkoristimo za nekaj športnega udejstvovanja, pa čeprav le z divjim kriljenjem in tuljenjem pred monitorjem.

Tale Avermediina zunanja TV kartica je zato prišla kot naročena. Ime že samo pove veliko – priklopi se na USB, prirejena pa je, da se odlično razume z Windows XP Media Center. S slednjim se v bistvu bolje razume kot z nemedijskocentralnim XP, a v obeh dela brez težav. Namestitev je smešno enostavna, uporaba prav tako, čeprav smo pogrešali daljinski krmilnik, kvaliteta slike pa je odlična (in seveda odvisna od kvalitete signala). Edino, kar kartici v bistvu zamerimo, je, da je priključek USB na eni strani, vsi ostali priključki pa na drugi strani naprave, tako da jo je teže kam stlačiti, ko štrlijo kabli iz obeh stranic. V vseh ostalih pogledih pa gre za odlično kartico za lastnike notesnikov in za tiste, ki se kljub rednemu branju *PCFormata* še vedno bojite zgrabiti za izvijač.

85% **PCF pravi...** "Odlična zunanja TV kartica, a je na trgu že kar nekaj podobnih modelov."

LASERSKA MIŠ

Trust MI-7200L

Bežite, mačke, miš z laserjem gre

Cena 9.612 SIT (40,11€) **Na spletu** www.trust.com **www.trion.si**

Na prvi pogled nič posebnega. S polnilcem skoraj neprimerna za uporabnike notesnikov. Vsaj tiste, ki so s svojimi "potujočimi prijatelji" več na poti. Je pa laserska natančnost tista, nad katero boste uporabniki brezžičnih mišk navdušeni. Vas ločljivost 800–1200dpi na razdalji dveh metrov zadovoljuje? Ekonomično gledano jo odlikuje neverjetna varčnost z energijo: porabi namreč kar dvakrat manj kot primerljiva optična miška. To pomeni, da je življenjska doba baterij precej daljša. Ker je oblikovana simetrično, je uporabna tako za levičarje kot desničarje. Ob tem vam bosta zagotovo prišla prav zdaj že več ali manj trendovska gumba za lažjo spletno navigacijo. Podstavek za shranjevanje in polnjenje, ki služi, da miško odpočijete in napolnite z energijo, je hkrati tudi sprejemnik, ki ga krasi indikator stanja baterij. Miški je poleg gonilnikov priložena tudi programska oprema za nastavitev gumbov. Brez dvoma je laser na pohodu. Čas bo povedal, kaj se bo zgodilo z optiko. Medtem pa nikar ne čakajte, preizkusite MI-7200L in ne bo vam žal.

84% **PCF pravi...** "Brezžična simetričnost in funkcionalnost."

Največkrat nagrajene rešitve in najboljša zaščita pred virusi, trojanci, spywareom, adwareom, spamom, krajo identitete in hackerskimi vdori!

Zastopa in prodaja: SI SPLET d.o.o., Dolenjska c. 76, Ljubljana, tel.: 01 428 94 05, faks: 01 428 94 06, email: info@sisplet.com, web: www.sisplet.com

SI SPLET
Varuje vaš digitalni svet

ANIME ZA VSAKOGAR

Manga Clip Art

Ekvivalent mešalniku za glasbo za nadebudne PC-umetnike?

Cena Ok. 4.500 SIT (18,78€) **Razvijalec** Ilex **Na spletu** www.ilex-press.com

Naše umetniške sposobnosti so dokaj omejene, zato smo tudi postali računalniški novinarji. Občasno pa nam v naročje pade nekaj takega, kar zabriše meje med obema poklicema. Ali je to knjiga o umetnosti ali program? Prihaja namreč v trdih platnicah, CD pa je skrbno nalepljen na platnice. Ali lahko uporabljate knjigo brez CD-ja in obratno? No, ne ravno, če seveda ne želite česa kardinalno zamočiti. To je torej opis programa, ne recenzija knjige, priznamo pa, da embalaža *Manga Clip Art* vsekakor prinese nekaj dodatnih odstotkov.

Na CD-ju boste našli celo serijo datotek s končnicami .psd ter preizkusno različico Adobejevega odličnega programa *Photoshop Elements 4.0*. Knjiga vam bo dala vse napotke, ki jih boste potrebovali za obvladovanje omenjenega programa za grafično obdelavo. V datotekah .psd so različni primeri risanja (črne in bele obrobe, če smo natančni) v slogu Mange.

POBARVANKA

Izbirate lahko med liki, lokacijami in dodatki, knjiga pa vas bo peljala skozi proces urejanja. Priznamo, da pomaga, če ste seznanjeni s *Photoshopovimi* orodji in terminologijo, saj so vodiči včasih nekoliko površni. Ko ste izbrali sliko, jo shranili na disk, jo primerno uredili in izbrali barvne, se lahko lotite okraševanja vaše stvaritve. To je najbolj zabaven del vseka skupaj, saj zahteva najmanj potrpljenja. Vse prepogosto se nam je namreč zgodilo, da smo odprli kar naključno sliko in po petih minutah ugotovili, da smo želeli narisati roza vulkan na zelenem nebu.

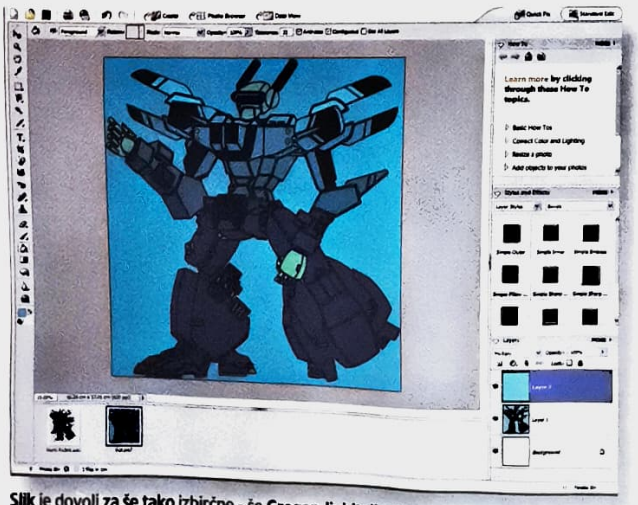
Če ste se že kdaj preizkusili v obdelavi slik, se boste v to zadevo takoj zaljubili, pa če imate radi Mango ali ne. Najbolje je, da se prebijete skozi knjigo, saj vas bo ta vodila skozi težavnejše naloge. V bistvu bi pa radi videli korenjaka, ki se ne bi hotel kar takoj vreči v dodajanje podrobnosti na tistega krasnega velikega robota, čeprav ni ravno možat, ko stoji na rožnatem vulkanu... **PCF**

Velike oči, nora pričeska, otroški obraz. Da, to bo Manga.

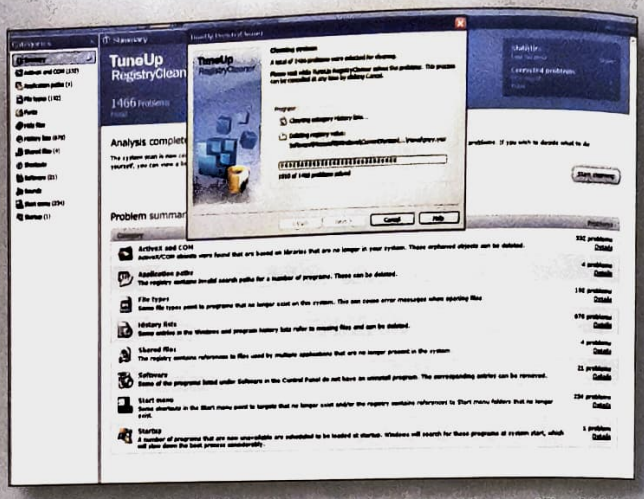
Min 1GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica

Opt 2GHz, 1GB RAM, 128MB 3D kartica

79% **PCF pravi...** "Zabaven program, ki ga je res nemogoče sovražiti."



Slik je dovolj za še tako izbirčne - še Gregor, ljubitelj robotov, je bil zadovoljen.



Da, to je kar nekaj problemov. Prosimo vas, da ne sprašujete, kako smo si jih pridelali.

SPRANA IDEJA

TuneUp Utilities 2006

Zvok globokega razočaranja, ki je v harmoniji s sesutimi vnosi v registru

Cena Ok. 7900 (32,97€) **Razvijalec** TuneUp Software **Na spletu** www.tune-up.com

Dvignite roke vsi, ki redno izvajate vzdrževalna opravila in skrbite, da je vaš PC vedno v najboljši kondiciji. Če ste nam vsaj malo podobni, verjetno veliko raje uporabljate računalnik za celo goro pomembnejših opravil, s pomočjo katerih je Windows XP zabaven in uporaben, kot bi menda naj bil. Nehaj se smejati, ti tam zadaj!

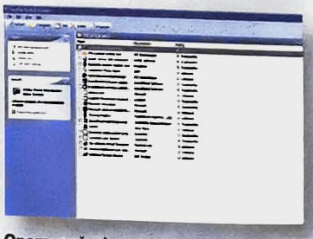
TuneUp Utilities 2006 je program, ki vam bo priskrbel vsa orodja, s pomočjo katerih bo vaš sistem vedno optimiziran. Oziroma vam bo vsaj dal možnost, da bo vaš sistem zelo, zelo lep. Zaenkrat pa si bomo ogledali orodja, s pomočjo katerih bo zmogljivejši. V paketu je 17 različnih programov, ki so namenjeni posameznim delom sistema, pa naj gre za optimizacijo, prilagajanje ali vzdrževanje. Tako so v paket vključeni program za čiščenje registra, program za upravljanje z zagonom ter orodja za odstranjevanje nameščenih programov.

To pa je precej standarden nabor orodij, ki je precej podoben lolovemu naprednejšemu programu *System Mechanic 6*. *TuneUp* sicer vključuje optimizacije za *Firefox*, a če smo iskreni, med brskanjem nismo zaznali večjega poskoka v hitrosti. Pa smo spet pri znani pesmi - mogoče boste opazili razliko, mogoče pa tudi ne.

Seveda je fino, če imate vse te možnosti za prilagajanje vedno na razpolago v enem samem programu, a če smo čisto iskreni, razen prijaznega vmesnika ta ne ponuja kaj več kot *TweakUI*. As v rokavu *TuneUp Utilities* je seveda ta, da je vse naštetо združeno v en sam ličen paket. To pa se nam preprosto ne zdi dovolj. Če bi videli neverjetno izboljšanje v delovanju računalnika, bi se seveda razveselili, a kaj, ko obstaja toliko brezplačnih orodij, ki počno isto, le zbrati jih je treba – *WinPatrol*, *Ccleaner* in *Cacheman* so prvi, ki se jih spomnimo.

NEPRAVA POT

Program ima sicer precej privlačno ceno, tako da bi lahko bil točno tisto, kar iščete za vzdrževanje starajočega se PC-ja, če seveda ne poznate alternativ ali vas te ne zanimajo. Če pa že uporabljate večino brezplačnih orodij, ki smo jih našteli zgoraj (ali katero od množice alternativ), se vam ne splača odpirati denarnice. **PCF**



Onemogočanje nepotrebnih programov bo pospešilo zagon. Malenkostno.

Min 133MHz, 32MB RAM, 64MB 3D kartica

Opt 1GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica

65% **PCF pravi...** "Obsežen paket, a ni nujen nakup."

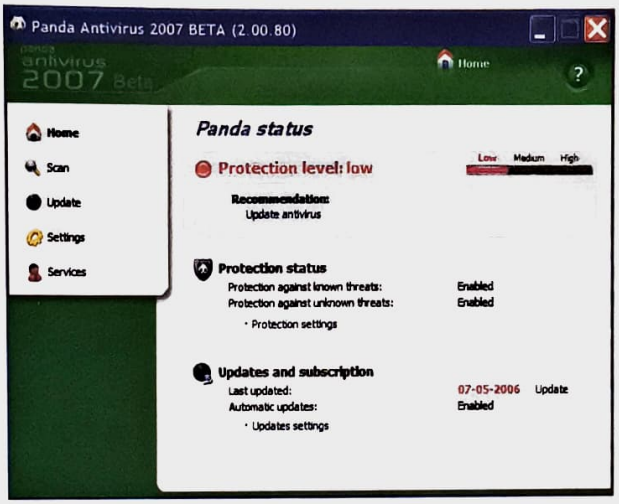
PANDA VAS BRANI

Panda Antivirus 2007 Beta

Napoved konkurenčnosti na področju protivirusne zaščite računalnikov

Razvijalec Panda Software **Na spletu** www.pandasoftware.com

Brez protivirusnih programov danes ne gre. Zato smo tokrat za vas preizkusili beta različico Pandinega protivirusnega programa, ki vsaj po testih sodeč napoveduje v prihodnjem letu hud boj s konkurenco v svoji panogi. Videz je veliko bolj profesionalen kot v prejšnjih različicah. Program je enostaven za uporabo, zato ne boste potrebovali nobenih posebnih nastavitev. Če ste bolj neučakane sorte, potem boste zagotovo želeli preizkusiti beta različico. Pred uporabo vam toplo priporočamo, da se znebite vseh protivirusnih programov, ki jih imate na računalniku. Tako se boste izognili nepotrebnim konfliktom in upočasnitvi sistema, ki vam kaj hitro lahko sname nasmeh z obraza. Ob zagonu se bo program takoj samodejno zagnal in pregledal celoten sistem. Več ali manj je vse, kar morate vedeti, navedeno že v osnovnem



meniju Home. Stopnja zaščite prikazuje, koliko je vaš sistem trenutno varen, in po potrebi priporoča določene aktivnosti. Status zaščite vam pove, za katere grožnje je omogočena ustrezna zaščita. Nenazadnje je priročna tudi informacija o tem, kdaj je bil sistem nazadnje nadgrajen in ali je samodejna nadgradnja omogočena. Seveda je mogoče pogledati tudi podrobna poročila in statistiko, ki so plod pregleda vašega diska. Če boste želeli uporabiti res vse, kar ta različica nudi, potem boste posegli tudi po meniju s storitvami, kjer pa bo potrebno še kakšno reč nastaviti po vaših osebnih željah. Med drugim imate tudi možnost pošiljati vam sumljive datoteke direktno v Pandin laboratorij. Dobro podporo nudi tudi njihova spletna stran. Za ustrezno zaščito poslovnih računalniških sistemov pa je Panda še vedno prešibka. Morda bo drugače čez kakšno leto. **PCF**

PCF pravi... "Še je prostora za izboljšave, vseeno pa je zadevo vredno preizkusiti."

CENTER PROJEKCIJE
najboljša izbira projektorjev v sloveniji

HOMEBITE

Pridemo in zmontiramo, vi samo še uporabljate!

Montaža vključuje:
- projekcijsko platno
- osnovni komplet kablov
- stropni nosilec za projektor
- montažo platna, nosilca in kablov

Na slovenski trg je prišla nova linija najbolj uveljavljenih projektorjev v Ameriki,
InFocus Work Big

IN24/26 IN32/34

ŠIROKA IZBIRA PROJEKTORJEV
v ponudbi preko 80 modelov

LESTRA d.o.o., Prevale 7, 1236 Trzin, tel.: 01 563 60 62, info@lestra.si, www.lestra.si

InFocus PLUS projectiondesign Optoma NEC SANYO TOSHIBA HITACHI CASIO

Velikokrat na podoben igelnosti s silami razvijalca ki vam je pričesal Bullet Time. nadležna sivale, ampak zabavnal in Splitwalk vključno z Deathwalk (umlenje ni več izgubsilje svoje lelo, da bi izziskoval. poslav- ljali zasesede in resševali zahtevne uganke!

Polnali spremenilo vse. Prič v zgo- dovini izkusile udinke sveta por- tala, ki kličejo resnično!. Prej postavlja nove mejnike, ki vam bodo popolnoma zmešali glavo.

Prava orožja, zvesti pomočnik, vozila, velikanska okolje, nepoz- abni trenutki, ki vam bodo povesili čeljust, zgodba o kesanju in usodi in 3 ure glasbe ieremyja Soulea (Oblivion, Guild Wars). FPS leta je tu.

Predstavljajte si svet, kjer lahko spreminjate silo gravitacije! Lahko jo nadzorujete, obračate in celo ovijete okoli majhnih plan- etoidov. Predstavljajte si hojo po stenah in stropih. Ali ste dovolj močni za le nove izzive?

©2006 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Games, the 2K logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. 3D Realms Entertainment. All rights reserved. The Prey name and logo, 3D Realms Entertainment and the 3D Realms logo are trademarks of Apogee Software, Ltd. Developed by Human Head Studios. Human Head Studios and the Human Head Studios logo are trademarks of Human Head Studios, Inc. Copyright 2006 ATI Technologies Inc. ATI and the ATI logo are registered trademarks and/or trademarks of ATI Technologies Inc. All other marks and trademarks are the property of their respective owners.

Prey ali slej

Vsaka igra ima svojo zgodovino, tako kot ima svojo zgodovino tudi vsak hlebec kruha. Razlika je, da je zgodovina hlebca kruha običajno kratka (če ne govorimo o kruhu v tretjem levem predalu Gregorja Mraza) in ne posebej razburljiva, zgodovina iger pa zna imeti kar nekaj zapletov in razpletov, ki nazadnje pospremijo njeno pot na police trgovin ali pa na smetišče pozabljenih in nikoli dokončanih, od koder še danes odmeva klic znanega mišičnjaka: "It's time to kick ass and chew bubble gum". Nobenih nagrad za tiste, ki ste pravilno ugotovili, da smo namigovali na *Duke Nukem Forever*.

Zakaj bi se ukvarjali z namigovanjem v njegovo smer? Ker smo končno ugledali njegovega bratranca, katerega zgodovina ni nič kaj manj razburkana. Govorimo seveda o *Prey*, prvoosebni strelski igri, ki so jo prvič napovedali že davnega leta 1995. V letih 1997 in 98 je peščica izbrancev lahko videla celo demo, spisane je bilo nekaj glasbe, leta 1999 pa je igra poniknila. Vse je bilo tiho do leta 2001, ko so pri 3D Realms kupili licenco za grafični pogon *Doom 3* in se razvoja igre lotili znova. Naslednje leto so na splet pricurljale novice, da se nekaj dogaja, uradno pa je bila igra napovedana šele leta 2005. Hudimana, med dolgo in razburljivo potjo, polno vzponov in padcev, se je spremenilo celo ime glavnega junaka iz Talon Brave v Tommy.

A zdaj lahko na vse te peripetije pozabimo. Igra je izšla, zelo dobra je, opis pa lahko preberete na strani 70. Vašo pozornost naj mimogrede usmerimo še na gigantsko napoved *Battlefield 2142*, ki bo gotovo pretresla svet večigralstva in bo predstavljala hudo konkurenco bližajoči se *Quake Wars*.

Prey

Igrajte se Indijance in vesoljce... stran 70

PCFormat - ovi strokovnjaki

TOMAŽ BARTOLJ
Dodatek za *Civ IV* bi ga še nekaj mesecev nazaj lansiral k nam. Ker pa je že odkril mnoštvo dodatkov na spletu, ostaja hladen.

ALJOŠA HANCMAN
Dva dni je čakal, da se je snela demo različica *Dark Messiah*, nakar je njegov računalnik muzejske starosti samo odkimal z glavo.

TOMAŽ KOTNIK
Nekoč zakrknjeni nasprotnik znanstveno-fantastičnih tem v strelskih igrah je spremenil vero, ko je videl v akciji igro *BF2142*

JELENA VARDA
Pirati so kul in ta mesec smo baje končno vsaj za silo zadovoljili njeno željo po igrah s piratsko tematiko.

GREGOR MRAZ
Spet je opisal največ iger... in po naročilu urednika vse opise stlačil na eno stran. Ja, stran 78 je Mrazova.

BARBARA BANOVIĆ
Popeljala se je s čustvenim vrtiljakom *Titan Quest*... čakajte, to smo napisali že prejšnji mesec. Eh, zgodovina se ponavlja.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Nelgralno, leno, nič vredno, žaljivo
20-49% Zametki igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
50-69% Solidne ideje, majavi temelji
70-79% Zadovoljiv predstavnik zvrsti, ni pa za množice
80-89% Upravičen nakup, le malo manjka do genialnosti
90+ Fenomenalen. Dobitnik nagrade Izbor Uredništva

Naše obljube

1. Opisujemo samo dokončne igre
Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in pozegnani s strani založnika. To pomeni, da lahko korenito testiramo, preden podarno oceno.

2. Vedno povemo kar mislimo
Naši opisovalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali teroznirati, je naš moto.

3. Igre namenimo ustreznemu opisovalcu
Kombinirane izkušnje naših opisovalcev so nenadkrljive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisovalcu, ki je obožavalec zvrsti.

4. Damo vam jasno priporočilo
Želite vedeti, kaj se splača kupiti. Uporabljamo okvirčke, slike in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitev.

5. Prisluhnemo vam
Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružite se nam na **www.pcformatslo.net/forum** in z nami delite izkušnje.

IGRE

napovedi
opisi
vodiči

v tej številki

str. 58 Igre prihajajo
str. 62 Joint Task Force
str. 64 Za kulisami
str. 70 Prey
str. 72 Flatout 2
str. 73 Pirates of the Carribean
str. 74 Total War: Eras
str. 74 Command&Conquer: The First Decade
str. 74 Baldur's Gate: 4 in 1
str. 75 Civilization IV: Warlords
str. 76 Age of Pirates: Caribbean Tales
str. 77 Cossacs 2: Battle for Europe
str. 78 Armadillo Run
str. 78 Devil May Cry 3
str. 78 The Odyssey: Winds of Athena
str. 78 Kumoon
str. 78 Cloud
str. 78 Dragon's Lair: High Definition
str. 79 Naprej v preteklost
str. 80 Pogled nazaj

Igre prihajajo

Rubrika, ki ne pozna pojma "obdobje kislih kumaric"!

Veliki možje

Na slehernem področju obstajajo imena, ki so praktično samostojno sprožila pravo revolucijo. In igričarska industrija ni izjema. Tudi mi imamo svojega Spielberga. Bona. Gretzkyja. Skratka može (in na žalost precej manj žena), katerih podpis na izdelku skorajda jamči kvaliteto. Brž kone pa je njihova prepoznavnost premajhna, zato smo ta mesec naredili mini pregled nekaterih velikanov igričarskega posla. Poskusimo – kaj simbolizirajo sledeči možje... Peter Molyneux? Že kar pretirano ambiciozni projekti, ki tudi v oskubljeni končni različici pretresajo industrijo – serija *Black&White*, *Fable*. Sid Meier? Evolucijsko izboljševanje vrhunskega koncepta – *Civilization*, *Pirates*. Will Wright? Neverjeten občutek za želje množic, navidez otroške, a globoke in kvalitetne igre – *The Sims*, prihajajoči *Spore*. John Carmack? Tehnološki genij, katerega pogoni iztisnejo iz obstoječe opreme vse in še več – *Doom*, *Quake*. Tom Clancy? Nekdanji vojaški svetovalec, pisec vojaških trilerjev in svetovalec pri mnogih igričarskih izdelkih z njegovim imenom – *Splinter Cell*, *Rainbow Six*. Michael Ancel? Mož odbitih idej, z neverjetnim smislom za humor in ustvarjanje dovršenih vzdušij – *Beyond Good&Evil*, *Rayman*, *King Kong*. Slednji možakar je morda najmanj znan med peščico naštetih, a vas spodbujam, da v Google Videos vtipkate njegovo ime in si ogledate Michaelovo javljanje na zadnji sejem E3. Jamčim za smeh. Ti možje imajo nekaj skupnega. Imajo karizmo in moč. In včasih jo združijo v izjavi, kot jo je ta mesec o EA podal Ken Levine, mož za *Bioshock*om. Vas zanima kakšna je, kajne? Drug mesec, dragi moji. Buahahaha!

E3 je mrtev

Vsaj tak, kot smo ga poznali...

Avtorji teorij ciklov bi bili nad tem dogajanjem navdušeni. Nekaj, kar je na začetku majhna stvar, začne rasti, kaj hitro se obnaša kot kotaleča se snežna kepa. Hitreje in hitreje pridobiva na masi, uide z nadzora, vse dokler ne postane enostavno prevelika, da bi še obstajala. Takrat se raztreščci, samo zato, da njeni koščki nato spet začnejo pisati povsem enako zgodbo. To prispodobo bi kaj lahko prenesli na igričarski sejem E3, ki se *je* vsako leto odvijal v Los Angelesu.

Dogodek, ki je bil sprva mišljen kot priložnost za srečanje najpomembnejših svetovnih založnikov, razvijalcev in prodajalcev iz igričarske industrije, se je vse bolj odpiral in za svoja vrata spuščal tudi manj "posvečene". Zadnja leta se je vse skupaj sprevrglo v nekaj desettisočglavo množico zijal, ki so pasla oči nad vsemi posebnimi učinki in čedalje bolj razkritimi dekleti, se drenjala v vrstah za hrano in drug drugemu onemogočala gibanje po polno natrpanem gromozanskem razstavnem prostoru. Postajalo je jasno, da tako ne bo šlo več dolgo. A česa tako revolucionarnega, kot se je zgodilo zadnjega julija, brž kone ni nihče pričakoval. Združenje razvijalcev zabavnega programja (ESA) je namreč oznanilo, da je bil letošnji E3 zadnji na tradicionalnem sejmišču v Los Angelesu in nasploh v taki obliki.

Odslej se bo E3 Media Festival (samo ime namiguje, da morda ne bo šlo več le za z igrami povezano dogajanje), kot se bo menda dogodek po novem imenoval, odvijal kasneje, in sicer julija. Menda naj bi šlo to na roko razvijalcem, saj v do sedaj tradicionalnem maju še niso imeli veliko pokazati o naslovih, ki so bili predvideni za zimski praznični izid. Poleg tega bodo drastično zmanjšali število akreditacij – medtem ko se je zadnjega E3 udeležilo več kot 60.000 obiskovalcev, bo leta 2007 vstop dovoljen le 5.000. Velika je tudi lokacijska sprememba – odslej se bodo dogodki vrstili po hotelih in sejmiščih celega Los Angelesa, kar pomeni, da bodo največja podjetja imela povsem samostojne predstavitve in prostore, najmanjši "igralci" v industriji pa bodo lokacije verjetno zakupili v skupinah.

KAJ PRAVIJO

Odzive podjetij lahko v grobem razdelimo v dva tabora, v velike in majhne. Največja podjetja so z napovedanimi spremembami zadovoljna, saj so se pritoževala, da je E3 za njih postajal vse dražji dogodek, ki pa ravno zaradi velikega števila "nepomembnih" obiskovalcev ni imel zadostnega učinka (beri: promocija iger pravim osebam je postala težavna). Manjši razvijalci so bolj kritični: (upravičeno) se bojijo, da bodo sedaj resnično vso pozornost pritegnila najbogatejša podjetja, ki si bodo privoščila največje in najbolj dostopne prostore, ponudila spektakel, ki ga sami z omejenimi finančnimi sredstvi ne bodo zmogli, in tako izčrpala oziroma razvadila peščico obiskovalcev, da se zanje na koncu sploh ne bodo zmenili.

Kateri scenarij se bo odvil, bomo videli, sami pa vidimo še eno zanimivo neznanko. Verjetno ne gre pričakovati, da bodo opisani format prevzeli tudi drugi sejmi – recimo vse bolj prepoznavni evropski Leipzig, ki se je odvijal ravno zadnje dni avgusta in bo gotovo postregel z zanimivimi novicami za prihodnji *PCF*, ali japonski Tokio. Ali torej ni mogoče, da se E3 pod drugim imenom sčasoma povsem spontano razvije tu ali kje drugje? In teoretiki ciklov se bodo zopet nasmihali...

Test Drive Unlimited

Bodite šik. Bodite kul. Vozite pregrešno drage mrcine

DATUM IZIDA **November**
ZALOŽNIK **Atari**
RAZVIJALEC **Eden Studios**
NA SPLETU **www.testdriveunlimited.com**

Ste zafrustrirani? Bi radi bili frajer? *Cestni frajer?* Nimate ne avtomobila ne denarja? Ni problema, tu je *Test Drive Unlimited*: dirkalna igra, ki se bo na vso moč trudila, da bi ob njej spuščali tako nadležne izraze kot so kul, špon, stari d'best.

Vse skupaj se začne že pri umestitvi – havajski otok Oahu. Ne bo šlo le za dirkanje, ampak za spoznavanje življenjskega sloga tako imenovanega jet seta. Družbene smetane, po domače. *TDU* bo vaše dirkalne podvige bogato nagrajeval – poleg več kot 90 najbolj luksuznih avtomobilov (jaguarji, ferrariji, alfe romeo...) se boste skušali dokopati do pregrešno dragih koles, hiš, opreme za garažo, umetniških ličarskih del in garderobe, polne stvaritev najbolj znanih imen svetovne mode. Resno. Ali bo namen tega še kaj več kot le ogledovanje imetja in ustvarjanje občutka, da ste glavni mačo, še ne moremo soditi. Naloge bodo precej pestre – poleg klasičnega dirkanja še bitke s časom, prevažanje dragocenosti, pobiranje štoparjev in celo seksi mladenk. Saj ste vendar frajer, kajne? Svojemu liku boste za povrh lahko prilagajali pričeske, oblačila in splošen videz. In vsaj tako močno kot enoigralstvo naj bi bilo tudi večigralstvo, polno prvenstev, izzivov, pretočne vsebine, lestvic, nazivov in nagrad. Ful kul d'best špon stari?

LMA Manager 2007

Taktika in akcija. Brez pušk. Samo žoga in dve ekipi igralcev

DATUM IZIDA Konec septembra
ZALOŽNIK Codemasters
RAZVIJALEC Codemasters
NA SPLETU www.codemasters.com

V starih dobrih časih začetka serije *Championship Manager* je bilo vse tako preprosto. A spokojnost ni trajala in svet razpredelnic je napadla sodobna krama, kot je 3D prikaz tekem, kar je nekdaj enotno skupnost razdelilo v dva tabora. Sami sebe boste morali, tako kot tisoči pred vami, vprašati, kaj ste – zvesti pripadnik purističnega pristopa *Football Managerja* ali pa eden izmed tistih, ki radi *gledajo*, kako John Terry po tleh meče Cristiana Ronalda. *LMA*, ki drugič prihaja na PC-je, a je stari znanec konzol, bo zanimiv zlasti za slednje.

Ponaša se s 3D pogonom, ki se lahko postavi ob bok *Pro Evo 5*. Kakšnih drugih novih pogruntavščin pravzaprav niti ne ponuja, a vseeno nam je bila všeč možnost, da si izdelate lastni avatar – in, da, dovoljujemo vam, da igrate pod podobo Gregorja Mraza. Omenimo še, da boste lahko ustanovili lasten klub in ga nato popeljali iz najnižjih lig v sam vrh svetovnega nogometa, če vam slučajno ne diši bolj vodenje že uveljavljenih franšiz.

Igra je že praktično končana, a se bo izid po besedah avtorjev za nekaj dni zavlekel iz povsem posebnega razloga – italijanskih korupcijskih afer. Codemasters so namreč zafrustrirano ugotovili, da pogon trenutno ne omogoča negativnih točk na lestvici, poleg tega pa je vodenje takega kluba prav poseben izziv. Bi verjeli.

Najbolj pričakovane

Katere igre bodo prvi sadovi jeseni in katere darila pod božičnim drevescem?

PRIHAJAJO

NASLOV IGRE	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
Paraworld	september	Deep Silver	PCF 47	Dinozavrska strategija
Call of Juarez	september	Ubisoft	PCF 53	Akcija na divjem Zahodu
The Ship	september	Mindscape	PCF 54	Smrtonosno križarjenje
Splinter Cell: Double Agent	oktober	Ubisoft	PCF 54	Vohunska akcija
Just Cause	oktober	Eidos	PCF 53	Tretjeosebna akcijska
Neverwinter Nights 2	oktober	Atari	PCF 47	Igranje vlog
Dark Messiah of Might&Magic	oktober	Ubisoft	PCF 53	Igranje vlog
Need for Speed: Carbon	november	Electronic Arts	PCF54	Dirkalna arkada
StarTrek: Legacy	november	Bethesda Softworks	PCF 55	Vojnozvezdna strategija
Medieval 2: Total War	november	Sega	PCF 50	Strategija
Gothic III	jesen	Koch Media	PCF 52	Igranje vlog
Supreme Commander	januar	THQ	PCF 52	Strategija
Cell Factor	januar	Ageia	PCF 54	Fizikalna strelska
Command&Conquer 3: Tiberium Wars	februar	Electronic Arts	PCF 52	Akcijska strategija
WoW: The Burning Crusade	zima	Blizzard	PCF 53	Večigralsko igranje vlog

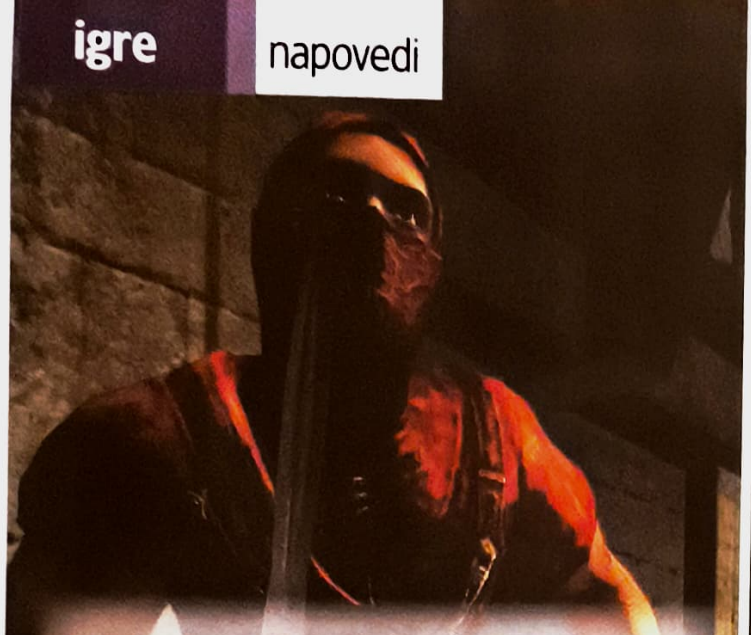
Lestvice bralcev (glasujte na www.pcformatslo.net)

NAJBOLJ IGRANE

MESTO	IGRA
1	CALL OF DUTY 2
2	HALF-LIFE 2
3	GTA: SAN ANDREAS
4	NFS: MOST WANTED
5	BATTLEFIELD 2

NAJBOLJ ZAŽELENE

MESTO	IGRA	NAZADNJE
1	BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY	PCF 51
2	UNREAL TOURNAMENT 2007	PCF 50
3	SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT	PCF 54
4	MEDIEVAL 2: TOTAL WAR	PCF 50
5	CRYSIS	PCF 52



Dark Messiah of Might and Magic

Pridite, spoznajte naš križarski način igranja. V grobnici...

DATUM IZIDA Konec oktobra **ZALOŽNIK** Ubisoft
RAZVIJALEC Kuju/Arkane **NA SPLETU** www.ubi.com

Nekako tako so pred kratkim *PCF* izzvali Ubisoftovci. Kot da ne bi bil naš posel že tako dovolj težak, se morajo barabe spomniti še takih podvigov – spoznavati nov večigralski način v nekakšni navidezni grobnici. Letošnji dobiček *PCF* bo pač šel za psihiatre. A temu navkljub moramo razvijalce pohvaliti: Kuju (skrbeli so za večigralsko plat *Dark Messiah*) in Arkane (enoigralstvo) so po doslej videnem izvrstno opravili delo in pričakujete lahko samosvojo mečevalsko izkušnjo.

Kot prvo, večigralstvo v *Dark Messiah* je kompleksna mrcina, ki se je boste morali nekaj časa privajati. Pozabite na neorganizirano skakanje – najprej se morate osredotočiti na izbranega sovražnika, nakar sledi smrtonosen, dobro premišljen vrtinčast ples, ki je mešanica hladnokrvnih obramb in skrbno tempiranih napadov. Po besedah Kuju, je imela nanje velik vpliv igra za prvi PlayStation, *Bushido Blade*, ki je slovela po realistični simulaciji bojevanja s hladnim orožjem. Poleg tega se mora vsak igralec naučiti igrati v skladu z močmi in slabostmi svojega razreda, pa naj bo to umikanje iz prvih linij in metanje smrtonosnih krogel iz varne razdalje, če ste mag ali duhovnik, bodisi previdno plazenje v sencah, da lahko nato izvedete smrtonosen, neubranljiv in nepričakovan napad kot morilec.

Pri načinu Crusade bo vaš junak pridobival na moči, glede na to, koliko časa boste igrali. Okolja v stilu načina Conquest (zavzemanje) iz *BF2* so le začetek, saj so vsi zemljevidi povezani. Zmagajte na enem in premaknete se na naslednjega; izgubite fronto in nazadovali boste na prejšnji zemljevid. Rezultat tega? Resnične bojne črte, ki se med večigralsko igro premikajo naprej in nazaj. Občutek je nor!

Rayman Raving Rabbids

Lahko bi vedeli, da s tistimi dolgimi ušesi nekaj hudobnega naklepajo...

DATUM IZIDA Konec septembra
ZALOŽNIK Codemasters
RAZVIJALEC Codemasters
NA SPLETU www.codemasters.com

Nekateri pravijo, da se mu je dokončno utrgalo. A to zanj ni rečeno prvič in skorajda vsaka nora ideja se je na koncu izkazala za nesporen igričarski biser. Možgani Michela Ancela se enostavno vrtijo drugače in prekleto všeč nam je, da se, saj je zaradi njih eden redkih mož industrije, ki se ne pusti ujeti v okvir običajnosti in kopiranja starih konceptov. Po odličnih igrah *Beyond Good&Evil* in *King Kong* se vrača k svoji najbolj odbiti seriji *Rayman* in zaprisegel je, da bo *Raving Rabbids* kraljeval na področju drugačnosti.

Igra je sicer posebno izpostavljena kot naslov, ki bo najbolje prikazal prednosti nove Nintendove konzole Wii in njene revolucionarne nadzorne naprave, a hkrati lahko postane najzabavnejši *Rayman* tudi za PC. Že osnovni zaplet dobro ponazori, kakšno vzdušje bo prevevalo igro: pripravlja se svetovna invazija. Napadli nas bodo nori zajci. Da. Zajci. Nori. In Rayman jih bo skušal ustaviti. Če ne bo šlo s pestmi, jih bo skušal hipnotizirati z disko plesom in jih nato uporabil v svojo korist.

V novi enoigralski arkadni pustolovščini se vračajo skorajda vsi stari junaki, ki pa jih bomo srečali v precej drugačnih situacijah, saj jih bodo za svojo bolne načrte uporabili zlobni, zlobni zajčki. Šušlja se tudi, da bo moč zajezditi bitja, kot so pajki, nosorogi, orli in morski psi, ter jih nato uporabiti zoper glodalce. Kot pravi sam Michael, z novim delom nikakor ne skušajo ustvarjati pretirano kompleksne igre z zapleteno zgodbo, temveč ciljajo na noro zabavne like, smešne situacije, preprosto, a prefinjeno igralno mehaniko, povsem odprto okolje in prikaz prave zajčje nevarnosti, preden bo za nevedno človeštvo prepozno.

igričarske drobtine

Novice iz sveta iger, ki jih preprosto nismo mogli zadržati samo zase...

Nova Blizzardova strategija?

Blizzardovci so se še pred noro uspešnim *WoW* proslavili s strateškima serijama *Starcraft* ter *Warcraft*, in zlasti na nadaljevanje prve že nekaj let čakamo napeti kot strune. Da so se strasti razvnele kot že dolgo ne, je kriv oglas na spletni strani podjetja, prek katerega iščejo oblikovalca stopenj z izkušnjami na področju ustvarjanja akcijskih strategij. Po našem mnenju precej jasen in realen namig, da bodo kmalu na dan prišli z radostno novico!

Tlakovalka zvezdnih stez

Dobra novica za vse Trekije: glavna pisateljica vsebine za *StarTrek: Legacy* je nihče drug kot Dorothy "DC" Fontana. Ženska je pisala zgodbe za izvirno serijo, *The Next Generation*, *The Animated Adventures*, *Deep Space Nine* in celo ljubiteljski projekt *New Voyages*. Ta šinna ji bo prišla še kako prav, glede na to, da strategija, ki izide konec leta, zajema prav vsa obdobja.

Guild Wars: Nightfall

V tretje gre rado. Še posebej s koso v roki

DATUM IZIDA Konec oktobra **ZALOŽNIK** NCSoft
RAZVIJALEC Arenanet **NA SPLETU** www.ncsoft.com

Za vse najboljše zgodbe se zdi, da pridejo v obliki trilogije, in zdaj se bo tudi saga, ki se je začela z *Guild Wars: Prophecies* in nadaljevala v *Factions*, zaključila s tretjim dejanjem, naslovljenim *Nightfall*. Seveda to še ne pomeni, da gre tudi za zadnje poglavje v *Guild Wars*, ampak zgolj za končno dejanje v znanem zapletu Titans/Shiro.

Nightfall je, kako priročno, samostojna kampanja, za uživanje katere ne boste potrebovali prejšnjih iger. Odvija se na novem kontinentu, imenovanim Elona, ki se nekako navezuje na Tyrio in Cantho, kar pomeni, da boste lahko vanjo po želji pripeljali tudi svoje stare like. Novi svet ima nezgrešljivo afriški pridih, pri čemer boste deležni vsega: od okolja, ki spominja na staroegipčansko razkošje, do divjih plemenskih planjav, vse seveda ravno prav začinjeno z domišljijskimi elementi. Puščave, posejane s tako belimi okostnjaki, kot da so sodelovali v vojni med Persilom in Arielom, ter ostali grdavsi pa zagotavljajo, da neustrašni pustolovci ne bodo brez dela.

Arenanet so med drugim premišljeno preuredili precej manj kot popoln sistem pomagačev iz izvirnika. Zdaj so na voljo računalniško vodeni zavezniki, ki jim med bojem dajete točno določene naloge – njihove spretnosti, uroki in orožja so odvisni od igralčeve izkušenosti, uporabljate pa jih, ko in kot se vam zdi najbolj primerno. Še bolj zanimiva utegne biti razvejanost nalog. Večkrat boste namreč pred pomembnimi odločitvami, ki bodo narekovale nadaljnji potek vaše pustolovščine znotraj dežele Elona. To bi morali razvedriti tudi redke kritike prvih poglavij, ki se jim je izvirni način igranja zdel nekoliko bolj vnaprej določen, kot jim bi bilo po godu.

Narodna garda

To je novi razred Paragon. Varuhi Elone so od Boga dobili nalogo, da Elonlance varujejo pred nevarnostmi, domačimi in zunanjimi. So vojščaki, podkovani v vihtenju sulice in rojeni za poveljevanje.

Višavja Elone

Hribovja v *Nightfall* vsekakor niso podobna našim. Bolj spominjajo na nekakšno art deco severnoafriško prestolnico. To, ali pa najnovejši kazino v Vegasu.

Viseči vrtovi

Tile povsem babilonsko obarvani, spokojni in bujni vrtovi, dajejo pomirjajoče zavetje pred nevarnostmi in krutostjo širne puščave okrog njih. Idealni za nabiranje moči pred naslednjim potovanjem.

Zavrtite jo

Tole je novi razred Dervish. Uporabite smrtonosno koso svečenice, da naenkrat napadete več sovražnikov.

CELOTEN GUILD WARS

Za naslednji mesec za vas pripravljamo posebno darilo – celotno različico *Guild Wars: Prophecies*, ki jo boste lahko 14 dni igrali povsem brezplačno! Jupi! Pogajanja so še v teku, tako da držite pesti...

MTV-nagrade

Da so igre postale pomemben del sodobne kulture in zabave, je neizpodbitno, in poteza MTV, ki je lani vpeljal nagrade za glasbo v igrah, je le eden izmed dokazov v dolgi verigi. Nekaj letošnjih nominirancev v dveh kategorijah: *Dreamfall: The Longest Journey*, *ESIV: Oblivion*, *Ghost Recon: Advanced Warfighter*, *Hitman: Blood Money*. Zadnji morda zaradi "spretnega rokovanja" s struno klavirja?

EA vs. vodovodarji

Precej dobesedno... Združenje ameriških fantov z macolami in francozi je namreč vložilo tožbo proti založniku, ker naj bi jih s svojimi umazanimi posli pri prodaji delnic oškodoval, saj je del sredstev vodovodarskega pokojninskega sklada vezanih na delnice EA. EA pa ni edini pod drobnogledom preiskovalnih organov – sumljive prodaje delnic svojim zaposlenim sumijo še podjetja, kot so THQ, Activision in Take-Two. A kot pravijo – nedolžen si, dokler ni dokazano drugače. Ali dokler te na domu ne obiščejo vodovodarji.

Hockey Manager 2007

Hokej + statistika = igra za vse somišljenike doktorja Stareta. In da, naš Tomaž je med njimi. Teh nenavadnih pojav je na svetu očitno kar nekaj, saj bo Sega 22. septembra (le) preko strani **www.eastsidehockeymanager.net** ponudila nadaljevanje solidno sprejetega *NHL EHM 2005*, katerega aduti so drsniki pri taktičnih nastavitvah. 2D pogori za prikaz dogajanja in kakopak ogromna baza najnovejših statističnih podatkov iz lige NHL. Veselje resnično prihaja v toliko različnih oblikah!

Apokaliptična prihodnost

Kdo nas bo obvaroval hudega, ko bo svet čisto popenil? *Joint Task Force*, kdo pa drug. Pridružili smo se iskanju miru s pomočjo peklenske ognjene moči

Most Wanted Entertainment je tisti razvijalski studio, ki se nevarno bliža koncu svojega res prvega projekta, poimenovanega *Joint Task Force*. Kljub imenu, ki bi lahko posamezne "zadetke" sporninjalo na kajenje džointov, pa igra nima nobene zveze s kakšno protimarnilaško navezo, temveč gre za nov obračun v vojni s teroristi.

Svetovni pretepači

Vsi skupaj ponosno stojimo...

Enota *Joint Task Force* je sestavljena iz elite mednarodne vojaške moči. Šest različnih nacionalnosti je tako predstavljenih v različnih pehotnih redih. Tu so ameriški rangerji, britanski komandosi, ultra sposobni nemški ostrostrelci, nizozemski in madžarski sanitejci ter francoski inženirji. Vsak posameznik je opremljen s celo paleto raznovrstne opreme, odvisni pa so tudi od tega, kako želite, da se bodo v določenih situacijah obnašali. Če jim uspe, lahko napredujejo v "junaški" status, kar lahko uporabite v kasnejših nalogah ter pričnete z nadgrajevanjem dragocenih izkušenj in lastnosti.

Solidarnost vojačkom ne bo tuja, hkrati pa lahko da ne bo tuja niti vam, saj bose lahko celotno enoigralsko kampanjo odigrali skupaj s prijateljem v kooperativnem načinu.

Vemo, da se v tem trenutku sprašujete, zakaj potrebujemo še eno tako igro, če pa se v zadnjem času zdi, da jih razvijalci na svet po tekočem traku spravljajo, kot bi bil od njih odvisen sam obstoj človeštva. E, tokrat je govora o nečem drugem. O pacifistični realnočasovni strategiji? Menda.

Stežka bi temu verjeli, kajne? Bomo v boj pošiljali enote z jagnjeti v naročjih in marjeticami med zobmi? Načrtujejo med helikopterski napadi sovraga pomirjati z pomirjujočim cviljenjem kitov grbavcev, navitim na obsceno jakost? Da bi razjasnili nekaj nerešenih vprašanj, smo se preprosto morali pogovoriti z razvojnim direktorjem studia Most Wanted, Vincentom Van Diemenom. Pogovoriti o protivojnem pripadniku zvrsti RTS, ki je videti bombastično.

PCFormat V kampanjah, ki ste jih pripravili, se bomo znašli tudi v Bosni in Iraku in zanima nas, čemu ste označili igro kot protivojno?

Vincent Van Diemen Imamo filme, kot so *Full Metal Jacket*, *Apocalypse Now* in *The Deer Hunter*, ki se ukvarjajo z Vietnamom. In medtem ko v filmih neka protivojna tematika ni nobena redkost in jo sprejemamo, v igrah ni tako. Želimo si ustvariti igro, ki bo nosila podobno sporočilo kot vsi omenjeni filmi. Ne nujno nekako *Apokalipso zdaj* med igrami, ker bi bilo to preveč ambiciozno, temveč nekaj drugega.

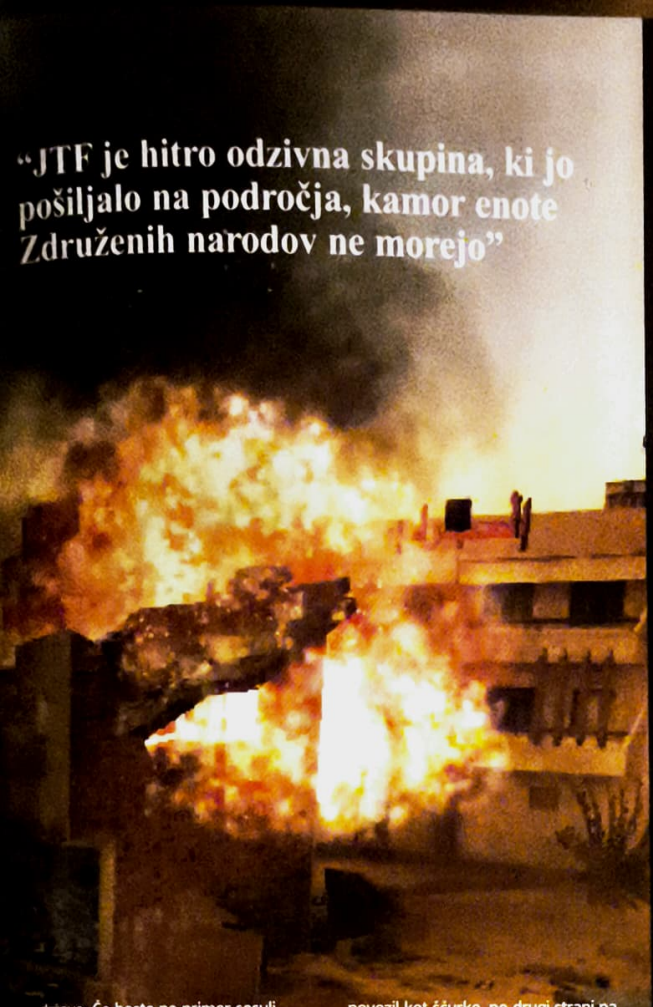
PCF Kako se ta protivojna usmerjenost obnese?

VVD Lik Matthewa O'Connellija, agent CIA, ki ga boste igrali, je pred časom storil marsikaj odurnega in se je hotel znebiti preteklosti. Je naivnež, ki misli, da če si vojak, lahko dejansko storiš kaj dobrega za domovino. Ko dobi priložnost, pa se s svojo skupino znajde v situaciji, kjer mora zaradi nekih spreobrnjenih političnih razlogov odstraniti določene ljudi in politične veljake. Proti koncu igre ga bo streznilo in ostal bo nekje v Bagdadu, kjer bo preživel preostanek svojega življenja. Ta igra ne bo imela srečnega konca...

PCF V igri bodo igralci morali paziti na odziv medijev. Kako bo to izvedeno?

VVD *JTF* je hitro odzivna skupina, ustvarjena prav za to, da bi se jo pošiljalo na področja, kamor enote Združenih narodov ne morejo zaradi birokracije, ki najeda same temelje te organizacije. Zato boste morali paziti na to, kakšne neumnosti boste počeli pred očmi svetovne javnosti, saj skupino financirajo različne

"JTF je hitro odzivna skupina, ki jo pošiljalo na področja, kamor enote Združenih narodov ne morejo"



države. Če boste na primer sesuli kakšno cerkev ali kaj podobnega, se bo to odražalo na vašem skritem bančnem računu. Pri nekaterih nalogah vam lahko zaradi nespametnega ravnanja tudi ukinejo financiranje sredi same misije ter vas tako pustijo v kaši, ki ste si jo sami skuhali.

PCF Lahko pridobimo nadzor nad tem, kaj bodo mediji lahko videli?

VVD V nekaterih misijah bodo novinarji že člani vaše ekipe ter tako pod vašim neposrednim nadzorom. Lahko jim preprečite, da kaj vidijo. Eden izmed glavnih likov v igri je ravno reporter, ki se bo včasih pridružil vašim enotam na terenu.

PCF Kaj razlikuje JTF od ostalih sodobnih realno-časovnih iger?

VVD Najlažje bi to opisali tako, da bi rekli, da je naša igra veliko bolj taktična, pravzaprav je kar "hardcore". V večini iger zvrsti RTS imate baze in nabiranje virov, vaš uspeh v igri pa je odvisen od tega, ali lahko zgradite dovolj tankov ali česarkoli si pač želite. Naša igra ni tako obsežna. Je bolj potezno dinamična kot katerakoli druga taktična igra. Če zgolj objamete z gibom miške svoje enote ter jih pošljete v spopad, boste morda s tako neposrednim divjanjem v akcijo prišli do polovice stopnje, naprej pa ne, pa še to le na začetnih nivojih. Morali boste pomisliti, katero formacijo čet bi uporabili in upoštevati tudi to, kaj lahko na vas čaka za bregom. Enote bodo zelo krhke, tank jih bo z lahkoto povozil kot šćurke, po drugi strani pa bo sam takoj potegnil kratko, če se bo srečal s protitankovsko pehotno enoto.

PCF Ste si želeli karkoli dodati v igro, pa tega niste smeli oziroma vam ni uspelo prenesti v igro tako, da bi bili vsi zadovoljni?

VVD Seveda smo hoteli. Most Wanted je del nizozemskega založnika HD Publishing in Nizozemska je dobila kar nekaj travmatičnih izkušenj v Bosni. Nizozemske enote Združenih narodov so bile namreč zadolžene za obrambo Srebrenice, tja pa je vkorakal general Mladić in izvedel pokol nad tamkajšnjim prebivalstvom.

Težava za nizozemske vojake je bila takrat kompliciran struktura poveljstva v Združenih narodih. Okoli 9.000 ljudi je umrlo zardi tega. Zato smo želeli igralcem dati Srebrenico, da bi jo odigrali tako, kot bi bilo treba. Nobene strukture poveljstva, nobene birokracije. Bilo bi kontroverzno, kar nas sicer ni motilo, saj je ne glede na vse šlo za največji masaker od konca druge svetovne vojne. Kar se mene tiče, se lahko Srebrenica še vedno znajde v kakšnem prihajajočem dodatku. Mogoče.

No, pa le ni nobenih jagenjčkov, jamranja kitov in dobro odmerjene bombe še vedno štejejo. Nismo popolnoma prepričani, kako se to kvalificira za protivojno igro, imajo pa tu nasilna dejanja vsaj svoje negativne posledice, kar je do neke mere pravzaprav dobrodošla sprememba. **PCF**

Izživljanje z modernim vojaškim arzenalom nad okolico daje v igri igralcu občutek, da gre za dejansko unikatno izkušnjo.

Izhodne poti in načrte napadov boste morali planirati vnaprej, če ne boste želeli, da vas v delčku sekunde zajame kaos.

Dvigovanje prahu

Vloga PhysX-a v *Joint Task Force*

Kljub temu, da so se razvijalci Most Wanted dokopali do licence pogona PhysX, jim ga ni uspelo popolnoma izkoristiti. Rezultat eksplozij in popolnoma uničevanju primerne okolice so ponavadi le zadovoljive ruševine in prah, na žalost pa te nimajo nobenega vpliva na igralca.

Če bi lahko stanovanjsko večnadstropno hišo razsuli naravnost na glave neželenih somalijskih upornikov, bi to predstavljalo perfektno implementacijo fizikalnega pogona v igri. Tako pa so vsi tisti delci, ki frčijo po zraku, kot pravi Vincent, zgolj paša za oči. Težava je v tem, da bi morali fizikalni pogon združiti z igro že v samem začetku razvoja, takrat pa so na žalost imeli podpisano pogodbo z drugim razvijalcem programske opreme, s katerim pa se je navsezadnje Aegia tudi združila. Rezultat? Mnoštvo sprememb v programu. Mogoče pa bomo vse, kar bi lahko, doživeli v nadaljevanju?

Morda je res postavljena v prihodnost, a akcija je še naprej tako surovo možata kot v katerikoli bitki 20. stoletja.

Battlefield 2142

DICE so se odločili za tvegano potezo in priljubljeno serijo *Battlefield* poslali za 136 let v prihodnost. *PCF* preveri, ali bodo dosegli veličastnost *Vojne zvezd* ali pa bo vse skupaj končalo podobno žalostno kot postaja Mir

Protiletalski ogenj razsvetli temačno nebo, ko na sceno prileti vojni pohodnik. Zgoraj se gromozanski titan pripravlja na obračun z malim tečnežem na tleh. Dvomimo, da ga bodo lahko noge dovolj hitro nesle...

Nekatere stvari so večne. Avsenikova *Na Golici*, na primer, ali pa morda nasvet, da nikoli ne dviguj bremena s hrbtom, ampak z nogami. Druge niso – recimo frizure in pesmi Jamesa Bunta, ki dokazuje, da te niti milo mijavkanje ne reši pred spoznanjem ljudi, da si v bistvu resnično nadležen. Z istimi problemi se mimogrede ubadajo tudi mladi mački. Na srečo smo pri *PCFormatu* po kratkem skoku v Stockholm, domovanje DICE, kjer smo se na kratko spoznali s prihodnostjo nam in vam ljube serije, prepričani, da lahko na seznam vedno odličnih idej dodamo še prepoznavni koncept iger *Battlefield*.

Priznati moramo, da smo bili sprva, ko smo slišali, da bo dogajanje premaknjeno v znanstveno-fantastičen svet, hm, milo recimo, skeptični s priokusom cinizma. Navsezadnje je bilo pol veselja pri seriji *BF* že v tem, da ste lahko svoje roke prek miške položili na resnične kose orožja, kajne? Le par minut čvekanja z glavnim razvijalcem *BF2142*, Marcusom Nilssonom, je bilo dovolj za razbitje naših strahov in jasno spoznanje, da bo tole vse kaj drugega kot *BF2*, preoblečen v neustrezno krojeno vesoljsko opravo. "Znanstveno-fantastična tematika odpira mnogo novih možnosti, a hkrati postavlja precej [illegible], [illegible] se lahko kaj hitro ujameš [illegible]

Imate 0 sekund, da se umaknete... Vojni pohodnik je zastrašujoč nasprotnik, a ni nedovzeten na dobro izvedene napade. Zakaj ga torej ne bi izvedli še vi?

V težko pričakovanem načinu Titan, morate za vsako ceno varovati svojo ladjo velikanko. Tukaj smo priča zračni podpori kopenskim akcijam.

gati. "Sam sem pravzaprav precej sit izdelkov starega tipa, kjer se vam vsepovsod ponuja plazmatska puška, zato se mi zdi pomembno sporočilo, da mi nikakor ne skušamo izdelati še ene take igre. Lahko izdelamo nekaj, kar je postavljeno globoko v prihodnost, a je še vedno zelo

"Na obali Cerbere se vse vrti okoli spopadov pehote, dogajanje pa je napeto in polno bližnjih srečanj"

JAMIL DAWSARI Producent DLC

zvesto osnovni ideji *Battlefield*". Olajšanje *PCF* je bilo vidno. Pa ne mislimo na tistega v toaletnih prostorih, packi.

Seveda to ne pomeni, da ni prišlo do temeljitih pretresov. Pravzaprav *2142* morda prinaša največjo novost v celotni paleti izdelkov *Battlefield*. Tako imenovani način Titan, ki so mu ob predstavitvi na E3 najbolj zagreti igričarski novinarji pod noge zmetali srajce in ostale kose oblačil (ne, mama Miraz, vaš Gregor je spodnjice na žalost izgubil ob precej bolj sramotnem incidentu), je nov način igranja, ki združuje najboljše iz starega in obožavanega modela Conquest, ter napeto bojevanje iz oči v oči, pri čemer navrže še prebrisano dovršen sistem nagrajevanja za izpolnjevanje nalog. Pa se bomo nad tem slinili še nekoliko kasneje, sedaj pa si raje oglejmo malo podlage za nov vojaški spopad...

HLADNA VOJNA

Battlefield 2142 se vrti okoli neizbežne vojne med evropskim in panazijskim zavezništvom. Oboji so v spopad prisiljeni zaradi nove, hitro napredujoče ledene dobe, ki z ogromnimi ledeniki požrešno hlasta po človeškem življenjskem okolju. Ko se človeštvo umika na vse manjše in manjše področje, postanejo konflikti neizbežni in za poslednja mesta civilizacije se odprejo vroče in krvave bitke. Cilj, ki ga razvijalska ekipa skrajno zbrano zasleduje, ni toliko realno ugibanje o bodočih geopolitičnih povezavah in interesih.

Velikost ni vse

Morda res ni nobenih zračnih lovcev, a to ne pomeni, da v *BF2142* ni prostora za letalske akrobate

Čeprav vidimo odstranitev reaktivnih letal v osnovi kot pozitivno potezo, smo bili malo zaskrbljeni, da to pomeni tudi konec prešernih, frajerskih zračnih akrobacij, ob katerih ti od svobode in adrenalina kri hitreje steče po žilah. Na srečo je bil bitzu razvijalec Jamil Dawsari, ki nas je hitel tolažiti, da so tudi helikopterji prihodnosti sposobni neverjetno atraktivnih potez. "S temi helikopterji sedaj igramo že kakšnih osem mesecev in ljudje z njimi delajo stvari, ki jih fizika označuje za nemogoče," je med drugim hudomušno pristavil. "Kot vedno, se hitro naučiš leteti, a potrebuješ veliko časa, da postaneš pravi mojster."

Ker smo silno zagreti za zračne vragolije, smo Dawsarija povprašali, kakšne so bile najbolj nore poteze preizkuševalcev pri DICE, ki so jih iztisnili iz teh novih "gunshipov", ne da bi se pri tem na koncu spremenili v zrezek v stlačeni konzervi.

"Priletijo s polno hitrostjo in se nenadoma poženejo skoraj navpično navzgor," začne s posebnim zanosom in v spremstvu nevarnega mahanja rok razlagati Jamil. "S polno hitrostjo pridobivajo višino, izvedejo obrat okoli trupa in se potopijo naravnost navzdol nad svojo tarčo. Tukaj naj dodam, da smo sedaj dodali posebne učinke bleska zaradi sončne svetlobe, kar ti fantje s pridom izkoriščajo in priletijo skozi t.i. slepo točko – za sabo imajo ves čas sonce, zaradi česar so skoraj nevidni. Medtem besno streljajo in ubog je tank ali mech, ki se znajde na njihovi poti. Kakopak je opisano obnašanje daleč od predvidenega običajnega delovanja helikopterja, zato fizika ves čas aktivno deluje proti vam – toda to je navsezadnje pol zabave."

Predpostavljamo, da drugo polovico predstavlja izstrelitev v rešilnem čolničku, tik preden vaše prevozno sredstvo postane goreči spominek na truplu izbrane žrtve.

Sprehodiva se

Ste siti tankov? Imate dovolj tisoč oklepnih transporterjev? Potem je to vozilo, ki ga iščete... V avgustu z brezplačno klimo

Ena izmed najbolj vznemirljivih novosti v armadi *Battlefield* je t.i. Battle Walker (vojni pohodnik) – nekakšna mehanizirana pehota, ki je opremljena z nekaj resnično uničevalnimi kosi orožja. Rohneča, tla tresoča mobilna klavnica ima dovolj prostora za nastanitev dveh vojakov in v pravih rokah nudi tako veliko moč, da se mirno kosa s katerimkoli vozilom v igri (titani so seveda izvzeti).

Vodja razvijalcev Marcus Nilsson nam je pripravil nekakšno sejemsko predstavitev, zakaj je stanovanje v vojnem pohodniku pametna izbira sredi bojišča. "Mechi ali vojni pohodniki, kot jim rečemo, so namenjeni dvema možema – eden odigra vlogo strelca, drugi pa je na vrhu. Gre za bolj ali manj popoln ubijalski stroj, ki je temu primerno tudi zaščiten z oklepom. Tip na vrhu lahko poskrbi za helikopterje, medtem ko voznik hkrati upravlja še s strojnicami in metalcem raket – dve zdravili za kopenska vozila in običajno pehoto."

A nič na tem svetu ni neuničljivo in niti vojni pohodniki tega v prihodnosti ne bodo spremenili. "Pohodnik je precej težaven za upravljanje v bolj zaprtih okoljih. Poleg tega ima tudi kar nekaj šibkih točk, kjer je njegov oklep tanjši. A ljudem ne bomo povedali, katere so te kritične točke. To bodo morali raziskati sami. So ubijalski stroji, a kot vedno smo poskrbeli za obilico načinov, s katerimi jih lahko spravite na kolena."

Vojni pohodnik za dve osebi morda res poseduje strah vzbujajoče strelsko moč, a ima nekaj mehkih točk, ki ... mogoče izkoristiti.

Mreža deluje

Tudi ko boste sami, ne boste sami

Še ena povsem sveža ideja vključena v *2142* je t.i. omrežено bojišče, ki predstavlja razlog več, da ste član enega izmed vodov. "V vodu si boste prek prikazovalnika na zaslonu lahko izmenjavali koristne informacije," nam je povedal Nilsson. "Če je recimo na drugi strani zgradbe sovražnik in ga lahko eden izmed članov moje ekipe vidi, bom prek tega prikazovalnika zanj vedel tudi jaz. Vse skupaj ne bo šlo tako daleč kot v kakih igrah s specialci v glavni vlogi, kjer lahko označite ljudi in dobite podatek, koliko oddaljeni so – če bi vključili to, bi bili v dveh dneh po izidu igre prišla do pilska natančnim metanjem granat z absurdno velikih razdalj. A ko boste pridobivali na izkušnjah, bodo tudi informacije vse bolj natančne. Nepremišljeno tecite okrog vogala s pištolo v rokah in deležni boste sila neprijetnega presenečenja, če bo tam stal tank. Kasneje v igri vam bodo kolegi lahko podali bolj natančne podatke in vedeli boste, da se tja ne smete premakniti, če nimate orožja, s katerim bi pospravili oklepnik."

V praksi opisani sistem deluje dobro in sovražniki so prek prikazovalnika jasno označeni z velikimi rdečimi ikonami. S pametnim pristopom – recimo, da skavta pošljete na varno točko, s katere opazuje bitko pod sabo – lahko omrežено bojišče pomeni ključno razliko med ekipami, ki panično letajo naokoli kot kure brez glave, in učinkovitimi, načrtovanimi napadi usklajenih vodov. Ta nova sestavina pomeni tudi, da boste v primerih, ko vas do vaše ekipe čaka dolga hoja (te po zaslugi turbo terencev skorajda ne bi smelo biti), vmes vsaj dobili dobro predstavo o tem, kaj vas čaka, ko se prebijete do njih.

Vojni pohodnik in vojak srdito izmenjavata ogenj sredi debelega oblaka prahu.

Boj od blizu je prav tako razvedrilen, kot je bil v *BF 1942*.

Čemveč ustvarjanje prepričljivega, celostnega okolja, v katerem se obračun dogaja. "DICE smo zelo nepolitični. Pravzaprav ne zavzemamo nobenega stališča. Kar nas zadeva, bi lahko bil tudi obračun med modrimi in rdečimi," nam je hladno navrgel Nilsson. "Toda potrebujemo nekaj močnega, na kar lahko obesimo svojo idejo, in kadar delaš igro o prihodnosti, je izjemno pomembno, da imaš umetniškega vodjo z zanimivo vizijo. *BF2* in *1942* sta bila bolj ali manj navezana na konflikte, ki so se odvijali v resničnem svetu in googlanje za informacijami in slikami tanka T90 je precej lažje, predvsem pa hitreje opravilo, kot razvijanje desetih različnih konceptov za kombinirana vozila, ki delujejo na kopnem/v vodi/v zraku in sploh še ne obstajajo."

Rezultat je zadušna vizija prihodnosti, v kateri na kovinsko sivem nebu vladajo švigajoče rakete, nižje letajo smrtonosni naboji (namesto dolgočasno ponavljajočih se laserskih žarkov), vsepovsod pa mogočno rohnijo velikanski vojni stroji. Toda ali ob zgodbi, ki je tako tesno povezana z mrzlim okoljem, obstaja nevarnost, da bodo razlike med posameznimi stopnjami le v odtenkih? Pri *PCF* smo na dan privlekli nič kaj ljube spomine na silno podobne si scenarije iz vietnamskega *BF*, a je nanje Jamil Dawsari, razvijalec pri DICE, kaj hitro položil pomirjujoč obliž. Zagotovil nam je, da tokrat tovrstnega problema ne bo. "Med posameznimi stopnjami so jasne razlike – tako ima evropska kampanja recimo Minsk, ki vključuje ogromno bojno polje, prepredeno z jarki, in velikanske nebotičnike na oddaljenem obrobju, kar je popolno nasprotje mapi poimenovani Padec Berlina, kjer se boste srečali z mnogo bolj utesnjenim pouličnim bojevanjem. Beograd je še ena ulična mapa, toda tu je nekoliko več prostora za vozila in bolj kot jo pregravamo, bolj nas spominja na Karkand iz *BF2*." Lepo je videti nekaj, kar je podobno daleč najbolj popularni stopnji iz *Battlefield 2*, toda ali bodo futuristični vzporednic deležne tudi kake klasične mape iz *1942*? "Na *BF 1942* se bo marsikdo spomnil ob recimo stopnji Verdun. Vključenih je nekaj starejših stavb in posebnih točk, ki jih igralci utegnejo prepoznati. Potem je tukaj tudi izkrcanje na francoski obali Cerbere, kjer se večina dogajanja vrti okoli spopadov pehote, dogajanje pa je napeto in polno bližnjih srečanj. Zagotovo je to ena izmed mojih najljubših lokacij." Zdi se torej, da fantje ohranjajo zdravo dozo zgodovinskih bojišč in resničnih krajev, ki bodo *BF 2142* obdržali na "realnih tleh" in ji preprečili, da bi se nesrečno razblinila v vesolje.

"Znanstveno-fantastična tematika odpre nove možnosti, a hkrati postavlja tudi pasti v katere se lahko ujameš"

MARCUS NILSSON

BITKE TITANOV

Kaj je torej ta famozni novi igralni način, ki naj bi povsem prenovil senjo? No, način Titan, ki se je prvič predstavil na majskem E3, je pravzaprav način združevanja tipičnega odprtega bojišča kot ga poznamo iz prejšnjih iger *Battlefield*: z bojem v zaprtih in majhnih prostorih. Vsaka ekipa ima svojega titana, gromozansko lebdečo

Ena izmed krasnih lastnosti *BF 2142* – tehnika prihodnosti se ni razvila v fantazijo polno piskajočih laserjev in plazmatskih pušk. Tanki so še vedno prisotni.

Morda res ni več tipičnih reaktivnih lovcev, a to še zdalec ne pomeni, da bo v zraku dolgčas. Na voljo vam bodo tile lepotci.

Znajdite se na napačni strani vojnega pohodnika, pa ga ne boste opazovali prav dolgo...

Tak komplet dostojno opremljenih koles bo preprečil, da bi se vaša ekipa znašla potacana v prahu.

zračno ladjo, ki leno križari nad bojiščem ter predstavlja tako vzletišče za manjša zračna plovila, kot tudi najmočnejšo možno topniško podporo enotam na trdnih tleh. Vsak titan ima uničljivo jedro in ultimativna naloga ekipe je, da ga uniči in sovražnikovo ladjo tako spravi na tla. Seveda gre za rahlo bolj zapleteno opravilo kot huliganski napad z banano, ki jo zanneš globoko v izpušno cev, se potuhneš za vogal in v sladkem pričakovanju čakaš na tujo nesrečo.

Kot prvo, vsak titan obdaja poseben ščit, ki ga je potrebno predreti, da se lahko sovražne enote sploh vkrcajo. Lahko ga povsem po kmečko in povsem po domače vztrajno zasipate s svojim topništvom in sčasoma se bo vdal, a obstaja tudi bolj prefinjena možnost. Precej bolj taktično bo, če boste zavzeli posebna raketna izstrelišča, ki so posejana po mapi – gre za precej podoben pristop kot z nadzornimi točkami v prejšnjih igrah *Battlefield*: izstrelišča morate najprej osvojiti, nato pa boste lahko iz njih v sovražnikov titan nepretrgoma izstreljevali smrtonosne rakete, ki bodo zrušile obrambni sistem in vam na široko odprle vrata.

Ko je enkrat ščit premagan, sledi nov izziv: samo vkrcanje na ladjo. DICE so našli silno preprosto, a prebrisano rešitev za vse vertikalno nemobilne enote, kot jih je lično označil Nilsson: "Nov način potovanja, za katerega vemo, da ga bodo ljudje naravnost vzljubili, je izstreljevanje samega sebe v čolničkih (t.i. "podih") Deluje tako iz titanov kot transportnih oklepnikov in z njimi se boste lahko izstrelili visoko v zrak ter tako prepotovali precejšnjo razdaljo. Gre za resnično zabaven element igre." Če ne boste hitri in se ne boste med prvimi pririnili na enega izmed redkih naslednikov helikopterja, bo opisano izstreljevanje v čolničkih iz transportnih sredstev vaš reden prevoz v odločilne bitke "tam zgoraj"

Ko ste enkrat na samem titanu, se igra spremeni v vročično bitko znotraj hodnikov in sob, glavni cilj pa je uničenje vseh štirih ključnih točk jedra. Nilsson je imel za ta del igre zelo zanimivo inspiracijo. "Kdo ve, kolikokrat sem gledal otvoritveni prizor *Vojne zvezd*, samo da sem pravilno ujel časovno tempiranje. Ni vse le v kodi, gre predvsem za občutek, vzdušje, ko se znajdeš sredi česa takega," brbota z iskricami v očeh. "Ko braniš zadnjo točko, se zavedaš, da to odloča o obstanku jedra, in nasprotniki imajo vse muhe uprte naravnost vate; nadte prihajajo z dveh strani, toda tudi ti imaš vojaške kolege, ki ležijo v zavetju svojih strojnic in čakajo na trenutek.. sledi pekel... in uspe vam odbiti silovit napad... gre za občutje, ki ga ni mogoče opisati z besedami!"

Nožne spretnosti

Battlefield 2142 vpeljuje nov način nagrajevanja, vključno z zanimivim spodbujanjem uporabe noža

Veliko je bilo narejenega, da bi *Battlefield 2142* resnično nagrajeval vsakogar, ki bo pripomogel k uspešno izpeljani akciji. Namesto da bi igralcem le podeljevali nove, višje nazive in sem ter tja navrgli kakšno malo nenavadno bojno igračko, so razvijalci za *BF 2142* ustvarili celo drevo novih namenskih kosov orožja in opreme, ki jih boste lahko odklenili znotraj katerekoli izmed štirih osnovnih usmeritev. Ti štirje osnovni "tipi vojaka" so podporni, izvidniški, inženirski in napadalni. Točke, ki jih zbirate med napredovanjem po hierarhiji vojaških nazivov, so univerzalne, kar pomeni, da jih lahko kadarkoli porabite za katerokoli izmed naštetih področij. Dobrote segajo od novih orožij, nadgradenj v obliki boljšega daljnogleda ali za nemirno roko manj občutljivega merka pa vse do skrajno učinkovite kamuflaže, ki vas naredi skoraj nevidnega. Vsak vojak ima na razpolago dovolj prostora za dve nadgradnji, medtem ko imajo vodje vodov pravico še do tretje nadgradnje, specifične le zanje.

Tudi celotni sistem nazivov je doživel popolno preobrazbo. Sedaj lahko dosežete 43 različnih stopenj, pri čemer so zgornje tri prihranjene za 200 najboljših igralcev na svetu. Če srečate kakega izmed teh strašnih fantov, pripravite svojo rit na nekaj resnih brc. Poleg plezanja po tej vojaški lestvici boste dobivali še posebne nagradne značke za povsem specifična dejanja – recimo za pobeg s titana, tik preden se spremeni v supernovo. Iz Larsa Gustavssona, ustvarjalnega direktorja za franšizo *Battlefield*, smo izvlekli nekaj besed o tem sistemu, ki naj bi igralce spodbujal še k čemu drugemu, kot le k preprostem pobijanju in zavzemanju. "Vključena je gromozanska količina raznolikih dobrot, ki jih lahko kombinirate na še več načinov. Več kot jih igralci odklenejo, bolj se lahko specializirajo. V *BF2* smo vam podelili točke, če ste kot medicinec pozdravili kolege, in kar naenkrat so vsi postali mati Tereza; tokrat skušamo ljudi nagraditi za še bolj raznolike načine igranja."

Morda najbolj zanimiv dodatek (in brž kone tudi najbolj ponižujoč) pri sistemu nagrajevanja je spodbujanje k ustvarjanju lastne zbirke osebnih vojaških značk. Ko vam uspe nekoga ubiti z nožem (in to je resnično pasje težka naloga po menih slehernega izkušenega mačka), prejmete značko nemočne žrtve, nakar je ploščica vsem na očeh ponosno razstavljena v vašem spletnem profilu. Zberite dovolj unikatnih pobojev z nožem in dodeljena vam bo celo nova animacija zaboda, da boste že od daleč zbujali strahospoštovanje pri običajni sodrgi. Bolno? Pretirano spodbujanje hladnokrvnega klanja? Morda, ampak videti je resnično kul in gotovo se bodo vsi pulili, da bi prišli do lastne frajerske poteze. Vključno z nami v prvi vrsti.

ŽRTVE URAVNOTEŽENJA

Med našim obiskom na Švedskem nam je celo uspelo odigrat nekaj minut *BF 2142* in veselo lahko potrdimo, da igra dobiva resnično zanimiv obraz. Prva stvar, ki jo opaziš, ko se znajdeš na mapi, je preobrat v korist moči pehote na bojišču. Medtem ko je bil *BF2* silno smrtonosen kraj za navadnega dvonožca, se zdi, da *2142* igralcu ponudi nekoliko daljše okno priložnosti, da si poišče zavetje, preden okoli njega začnejo padati raketni izstrelki. Pomemben vpliv na podaljšan rok uporabnosti pehote ima gotovo tudi popolna odsotnost reaktivnih lovcev. Čeprav so naprednejše različice helikopterjev, ki jih lahko srečate v *2142*, spoštovanja vredno orodje vojne, niso tako smrtonosni kot letala v prejšnjih igrah, kar bi moralo skorajda izkoreniniti tiste praktično takojšnje smrti, ki so jih redno zadajali izkušeni pilot v *BF2*. "Šlo je za dobro premišljeno odločitev," nam je rekel Dawsan. "Morda se je v *BF2* tisti spretni tip v reaktivcu resnično enkratno zabaval, a je s tem preveč negativno vplival na vse druge. Če vaša stran ni imela v zraku enako sposobnega pilota z enako zmogljivim letalom ali pa vsaj hudimano hitrih upravljavcev protiletalskega orožja, se vam je slabo pisalo in izkušnja ni bila navdušujoča. Ne dvomimo, da bodo nekateri igralci spet zablesteli in tudi s helikopterji počeli stvari, o katerih nismo niti sanjali, a v rokavu imamo asa – inženir bo namreč posedoval protiletalski prenosljiv top kot eno izmed nagrad za opravljanje nalog. Pilot si bo morda rekel: 'Zapomnil sem si nastanitev vseh nemobilnih topov,' toda, hej, sončece, tole te bo lahko vseeno spravilo na tla."

Po tistem, kar smo lahko preigrali do sedaj, iskreno verjamemo, da bo *2142* poslastica za vse ljubitelje izkušnje, ki jo ponuja *Battlefield*, in bo serijo predvsem z načinom Titan premaknila še za stopničko više. Dejansko ji uspe ustvariti drugačen tok dogajanja kot pri klasičnem Conquest (Osvajanje), pri čemer vsaka izstreljena raketa od ščita na titanih zahteva svoj davek ter vsem igralcem daje konkretno in dobro vidno nagrado za sodelovanje pri bojnih nalogah. Verjetno ni treba posebno poudarjati, da smo nad tole silno navdušeni, in glede na to, da je prihod beta različice le vprašanje časa, vam svetujemo vnaprejšnjo prijavo. Morda se kmalu vidimo na bojišču... **PCF**

Nameri, streljaj in... kabuuum! Užitek ob razstreljevanju železnine je tako uživaško prvinski kot vedno. Samo preverite, da boste v zrak spustili sovražnika in ne svojih fantov.

Tudi na odprtem terenu ne gre le za brezglavo rambovsko streljanje. Ko se vaši možje prebijajo skozi zmedo prvih bojnih linij, dobra taktika rešuje vaša in jemlje tuja življenja.

Spomladanske cene internet paketov!

Ne spreglejte!

paket	hitrosti	cena v SIT / EUR	prve 3 mesece cena v SIT / EUR / mesec
MINI	256 / 128 Kbps	4.990 / 20,82	2.990 / 12,48
STANDARD	1536 / 384 Kbps	6.990 / 29,17	4.200 / 17,53
TROJKA	3072 / 512 Kbps	8.700 / 36,30	5.200 / 21,70
PETKA	5 Mbps / 768 Kbps	9.990 / 41,69	5.990 / 25,00
NOVO MAKSI	12 Mbps / 1 Mbps	13.990 / 58,38	8.400 / 35,05

brez časovne vezave

prve 3 mesece 40% popust

BREZPLAČEN PRIKLOP

več na 080 22 88
www.upctelemach.si

Znesek v EUR je informativen in preračunan po centralnem paritetnem tečaju 1 EUR = 239,64 SIT

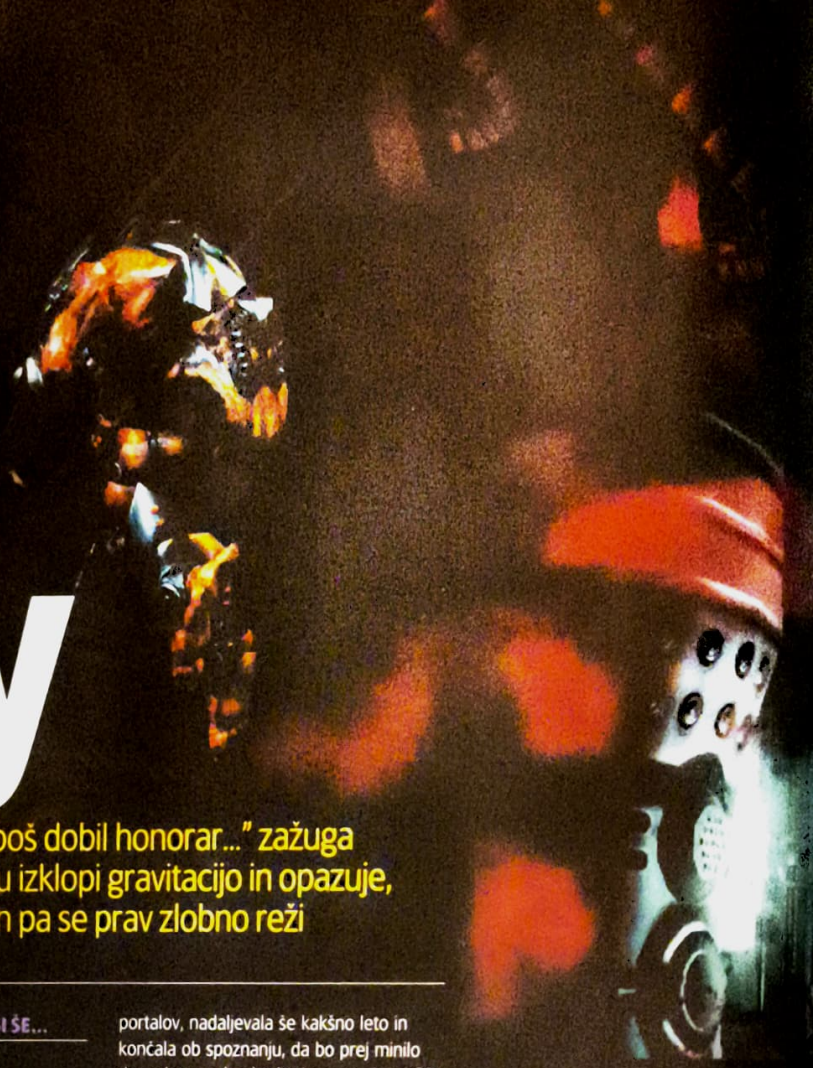
Ponudba velja samo za nove naročnike na UPC Telemachov internet. Obstajati morajo tudi tehnične možnosti priklopa.

3 ure brezplačnih računalniških inštrukcij na domu!

UPC

VSAKEGA 10. ME NAJDEŠ V TVOJI TRGOVINI

NAJBOLJŠA REVIJA ZA IGRE!



NEZEMELJSKI HOLOKAVST

Prey

"Prey kot boš tole nakljofal, prey boš dobil honorar..." zažuga urednik Tomažu Kotniku, ta pa mu izklopi gravitacijo in opazuje, kako ga odnese v neznano, zraven pa se prav zlobno reži

Založnik 2K Razvijalec 3D Realms Na spletu www.prey.com

Z igro **Prey** je pravzaprav podobno kot z "nebodiganikolizaradinaspotrebno" *Duke Nukem Forever*. Zadeva je namreč bila tolikokrat napovedana javnosti, prestavljena in pozabljena, da so kot bedna šala poleg nje zbledele še tako umirjeno pregovorne kitajske misli v stilu pregovora, da "dobre stvari doletijo vse tiste, ki čakajo". Kot je "pa ja da" drug izraz za "se ve da". Na kratko: petarda. Po najavi leta 1995 so razvijalci *Prey* tisku leta 1997 celo pokazali, a le zato, da bi ga leto kasneje potisnili na stranski tir v dobrobit ostalim projektom, nakar se je kalvarija vseh tistih, ki so si, v senci ubijalskih uspešnic iz serije *Quake* in *Doom*, želeli tistih iz razvojne različice videnih portalov, nadaljevala še kakšno leto in končala ob spoznanju, da bo prej minilo deset let, preden bodo ti neresneži pri 3D Realms igro sploh spacali. In glej ga, zlomka, minilo je deset let pa še eno povrhu, in *Prey* je privihral na trde diske naših škatel prey kot bi utegnili zagodrnjati: "Ne mi govori, ker mi ne mi govori..." Vam tudi ne bomo, da veste.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Half-Life 2**
Valve

>> **F.E.A.R.**
Vivendi

>> **Doom 3**
Activision

OGNJENA VODA

Igra se prične na straniščU barčka v enem izmed indijanskih rezervatov, kjer mladenič po imenu Tommy preživlja očitno še eno v seriji kriznih epizod, ki jih doživlja zadnje čase. Razpet je med umazanim življenjem v rezervatu in ameriškim snom, ki ga, če bo ostal tam, nikoli ne bo izživel. Kajpada je njegova bejba Jen naklonjena naglušnim duhovom prednikov, kar še dodatno zakomplicira stvar. Oditi ali ostati? Sprejeti dediščino, s katero ga posiljuje ded, ali skočiti na ponjavo ter brez oziranja odpeketati stran, še preden bi ga Manitu počil čez hrbet. Eh, saj tako ali tako ne verjame v te pravljice za otroke, s katerimi brezzobe babe strašijo prav tako pomanjkljivo opremljena zobovja otročajev. K sreči kmalu Zemljo napadejo vesoljci in ga odrešijo vsaj ene skrbi. Obenem pa se popraskajo tam, kjer jih nikakor ni moglo srbeti. Stala bo.

Uvod v *Prey* je tako dodobra začinjen z godrnjavo nejevero glavnega lika, ki pa se naenkrat znajde v situaciji, ko ravno nima pretirane izbire, če se želi iz nje skupaj s svojo ljubežnijo vrniti na rodna tla. Nezemljani tokrat očitno mislijo resno, a tega smo iz podobnih iger že tako vajeni, da tokrat, po enajstih letih čakanja, prav upravičeno lahko pričakujemo kaj več. Pa to tudi dobimo? Nedvomno.

"Prey ima nekaj lastnosti, ki med drugim poskrbijo tudi za to, da se med igranjem vklopi nekaj več možgančkov"

POBESNELA FIZIKA

Prva stvar, ki jo boste ob igranju *Prey* takoj sprejeli za eno izmed najbolj kul pridobitev strelskih iger, so portali, tesno pa jim za petami sledi tako imenovano "šiftanje", okej, bomo po slovensko – spreminjanje gravitacije.

Vesoljske kanalje namreč precej napredno uporabljajo tehnologijo portalov in se tako izognejo dolgotrajnemu vlačenju skozi neštete hodnike, kadar vas iščejo. Preprosteje je, da se kar naenkrat pojavijo nad vašo glavo in začnejo streljati. Prostor je prepoln tehobčasnih anomalij in vsakič ko boste hoteli skočiti skozi eno izmed njih, se boste obenem pričeli spraševati, le kje bo v naslednjem prostoru spodaj, kje zgoraj, levo in desno ter tako naprej. V tej igri pri igračkanju z gravitacijo gre za resnično dilemo "kje za hudiča je zdaj spodaj". Vse skupaj

Pridi, greva na potep

Visokohitrostno klatenje po *Prey*...

Četudi boste večino avanture peš pohajali po vesoljski okolici, to še ne pomeni, da se ne boste tu pa tam mogli popeljati naokoli s posebnim raketoplanom, kateremu pa s tem nazivom delamo krivico. Gre namreč za vozilo, ki se kar ovije okoli vašega telesa ter zmanjša gravitacijo, nekakšen eksoskelet, nakar lahko z njegovo pomočjo opravite kratek treking čez mini planete in odkrijete katero izmed ugank. Zanimiva, a kratkotrajna stvar.

Bridka smrt? A bejž ga no lom't. Saj ste Indijanec z duhovnim vodičem. Nekaj plesa pred reinkarnacijo pač ne more škoditi.

"Slabih deset ur igranja je skoraj maksimum za tiste igralce, ki so v življenju dali skozi vsaj pet prvoosebnih naslovov."

Nezemeljska "snajperica" je pripomoček za daljinsko prepričevanje gnusob v svoj prav. Pa še čudne zvoke spušča.

Prva polovica igre je pravzaprav pravi vrtec proti neprekinjenemu klanju, ki ga boste doživeli proti koncu igre.

včasih izpade tako čudno (pri tem veliko vlogo igrate tudi sami), da se bo v nekem trenutku pripetilo, da boste zasledovali hudo prekanjenega sovraga in mu sopihali tik za petami, a le zato, da bi naposled ugotovili, da ste to vi sami. Lepo.

V svetu, ki drugače prav peklensko spominja na vse druge nezemljanske igre z apokaliptičnim vzdušjem, je to prav dobrodošla lastnost, ki po drugi strani poskrbi tudi za to, da se v igranje vklopi nekaj več možgančkov, kot recimo v *Quakeu* ali bog ne daj *Doomu* (pa čeprav sta obe igri po svoje odlični). Notranjost plovila in občasna zunanjost mogoče nista nalašč podobni prej omenjenima naslovoma, je pa res, da posamezne ginekološke dekoracije in organska podoba scene ne dosežejo svojega namena. In portalom ter gravitacijskim stropnim tirnicam navkljub gre še vedno za popolnoma linearno dogodivščino, skozi katero se lahko prebijete z dokaj ubornim naborom flint. Funkcionalnost teh flint pa zvečine ni nič kaj drugačna kot v drugih podobnih igrah. Čeprav so zanimive oblike, so tam zato, da jih praznite na nezemeljski zalegi (katerih umetna pamet pač v nobenem primeru ne preseže inteligenčnega kvocienta niti najbolj zabitih organizmov, na primer izumrlih dodov), kot da ni jutrišnjega dne. Slabih deset ur igranja je skoraj maksimum za tiste igralce, ki so v življenju dali skozi vsaj pet prvoosebnih naslovov, do neke mere pa gre zahvala za to tudi dejstvu, da se je v igri nemogoče stegniti do konca. Vsaka smrt se konča s potovanjem v onostranstvo, kjer boste morali v dušebrižni obliki pociljati nekaj naokoli frčečih duhov ter si tako priboriti ponoven vstop v sicer bolj zanljivo meseno življenje.

Prav mestoma potrebno skakanje v posebno stanje duha, ki so ga Tommyu podarili predniki, pa je tisto, kar vas bo v glavnem reševalo iz zagat. Ne morete skozi elektromagnetno polje? Nič lažjega, bo pa duh-Tomi odprl vrata na drugi strani. Zatorej ne pozabite pobrati s tal vseh tistih ostankov energije, ki so hrana za vaše duhovno stanje.

ZA KONEC

Prey nikakor ni igra, ki bi razočarala nedeljske klavce nezemljanov, ki raje, kot da bi se potikali po tujih plovilih, "geekajo" 24/7 in so nasploh prekleto dolgočasni v Azerothu, ali požiralce prvoosebnih naslovov, ki so, skozi tipke vedno znova in znova umirajočih tipkovnic in gumbov na miškah, obdelali že toliko strelskih iger, da je [illegible] čudež, če jim v igri zdravje kadarkoli [illegible] pod sedemdeset odstotkov. Sko[illegible] igra proti koncu izgubi tisti zalet, ki [illegible]blja na začetku in to kompenzira z [illegible]očnejšimi in večjimi nasprotniki, ka[illegible] pamet pa po dinozavrsko zaostaja. Karkoli vam bo prišlo nasproti, bo padlo po nekaj naziganja, če le imate dovolj nabojev. Gre za akcijski film, ki se ga ne bi sramoval niti sam Chuck Norris, žal pa ta nima časa, da bi se ukvarjal z vesoljci, ko pa je še toliko barab na prostosti na domačem planetu. Brez skrbi, vsi pridejo na vrsto. PCF

Min 2GHz, 512 MB RAM, 64MB 3D kartica

Opt 2,5GHz, 1GB RAM, 128 MB 3D kartica

Večigralstvo Stari dobri deathmatch

84% PCF pravi... [illegible] zabaven [illegible] strelski [illegible]

Nekoč ponosnemu vozu *PCF* bi morda prav prišlo nekaj ur pri ličarju.

Gregor še vedno ne dojame, kje se ta slika razlikuje od prizorov, ki jih za sabo pušča na poti v službo.

RAZBITINA, KI SI JO ŽELITE

Flatout 2

Vonj po puščajočem olju, cviljenje ob drgnjenju kovine ob kovino, hreščeči glasovi ob lomljenju hrbtenice na asfaltu...

Založnik Empire **Razvijalec** Bugbear **Na spletu** www.flatoutgame.com

Ko smo se s svojo zdelano razbitino prvič zapodili po tistih tipičnih prašnih podeželskih kolovozih, so nas preplavili spomini. Stari oranžni Dodge Charger, triki onstran avtomobilske realnosti, tiste dražljive odrezane kratke hlače na seksi blondinki. Da, če obstaja igra, ki povzame bistvo filma *Dukes of Hazzard* (*Carja Hazarda* – saj veste, tisti "odtrgani" film s Jessico Simpson), potem je bil to nedvomno *Flatout*. Na žalost pa je bila igra tudi tako nedodelana kot vrata starih skednjev in posledično ni dosegla vsega, kar smo upali, da bo. Avtorji samosvojega izvirnika so kljub temu verjeli v svojo formulo in samozavest se je izkazala za upravičeno – *Flatout* se v drugo izkaže kot precej bolj dodelana mešanica zaletavanja, polomljenih dirkačev in zvite pločevine, ki je preprosto zabavna.

Naravnost osupljivo je, kako *Flatout 2* uspe, da so tiste rjave kripe, ki jih ne bi več prepoznale niti lastne, khm, proizvodne linije, fantastične. A pri vozilih se komaj začne – še bolj navdušujoče je, kako med najhujšo nočno moro vsakega požrešnega zavarovalnega agenta, ki vključuje izlet iz ceste, kotaljenje po hribu, smukanje dreves in ruvanje grmovja, grafični srček streže s prelestnim osvetljevanjem HDR in skupaj z avtom po pobočju pošlje še kopico na vse strani letečih trsk, ostankov objektov, ki so se nespametno znašli ob progi. Tole je, če slučajno še niste doživeli, resnično lepa igra.

Čeprav lepota nikoli ne škodi, je tisto, kar resnično šteje, vendarle vsebina. In te je v drugo, jupi in obrat na glavi, precej več – za zapolnitev celega smetišča raznolikih vozil, ki jih lahko odklepate, ter množica različnih igralnih načinov, katerih smetano, višnjo in slasten preliv predstavljajo dodatne mini igre, pogosto precej oddaljene od sveta dirkanja, kar le povečuje raznolikost.

NE BOJ, MESARSKO KLANJE!

Nov element v nadaljevanju je cestno dirkanje, kjer razmajani poltovornjaki poskrbijo za precej drugačno izkušnjo, kot so recimo precej laže vodljivi dirkalniki, mestne proge pa zahtevajo, da se izkažete s povsem drugačnim slogom vožnje. Izjave avtorjev, da ima sleherni nasprotnik svojo osebnost, ki se kaže v njegovem slogu vožnje, se sicer tudi tokrat izkažejo za malo napihnjene, a dejstvo je, da so liki kljub stereotipnosti tokrat bolj življenjski.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Crashday**
Atari
>> **Destruction Derby**
Psygnosis
>> **Need for Speed: Most Wanted**
EA

Čas za polet

Nočne more slehernega kaskaderja

Mini igre segajo od delanja žabic (seveda z vašim voznikom namesto kamenčka) do smučarskih skokov, a vse imajo nekaj skupnega – uporaba gumba za nitro pospešek, da lahko svojega malega junaka za volanom pošljete na smešno dolgo pot po zraku. Čutili boste vsak udarec, ki ga bo vaš nesrečni pilot prejel ob ponovnem snidenju s trdnimi tlemi in se zdrznili ob vsakem srečanju s cestnimi znaki in konstrukcijo odra.

In imajo skupni imenovalec: maščevalnost. Kar se običajno začne kot povsem običajno petelinjenje na cesti, se po nekaj dregljajih, morda celo nenamernih, spremeni v pekel na kolesih. Tekmovalci se izkažejo za neodpustljive svinje, ki si morda bolj kot zmage želijo vašega žalostnega konca v grabnu – in ker ste, s čimer se družite, kmalu še sami rečete "oink oink", pritisnete na plin in poiščete najbližji bok, ki ga lahko zmaličite. Ko vam uspe sovražnega voznika izstreliti skozi prednjo šipo, boste nehote spustili hudičev smeh, ob katerem se boste zbali za lastno duševno zdravje. A občutek je tako enkraten!

Nočemo iti tako daleč, da bi *Flatout 2* ravno zaradi vsega tega podivjanega prerivanja obsodili, da je bolj loterija kot dirkalna igra, a dejstvo je, da bo vaša uvrstitev v precejšni meri odvisna tudi od čiste sreče. Morda zato ne boste redki tisti, ki se boste še najbolj zabavali ob nekakšnih obstranskih mini katapultnih igrah, kjer je vaš cilj, da s trkom izstrelite svojega nemočnega dirkača skozi vetrobransko steklo in ga pošljete skozi ognjen obroč/večje različice košarkarskih košev/tekmujete v dolžini leta. Hej, zberite okoli svojega PC-ja nekaj enako odbitih kolegov, kot ste sami, pa lahko priredite lastno idiotsko različico olimpijskih iger!

Flatout 2 je ogleda vreden poklon legendarnemu *Destruction Derbyju*, pri čemer uspe, kjer *Crashday* pogori – ponudi napeto, nepredvidljivo dirkanje z dovolj raznolikimi načini udejstvovanja, da bo iz vas pritegnil še kaj več kot le enotedensko navdušenje, ki mimogrede izpuhti. Še vedno se nam zdi, da bi sam nadzor lahko bil še izboljšan (vožnja vzvratno in nemočno opazovanje, kako vas prehiteva celo krdelo, konec koncev nikoli ni zabavno), a že sama količina različnih prog, avtomobilov in samosvojih, odbitih načinov naredi *Flatout 2* za mnogo bolj zanimivo igro kot je bila njena predhodnica. **PCF**

Min	2GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt	2,4GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Večigraištvo	Do 8 igralcev prek spleta ali LAN-a

82% **PCF pravi...** "Zadovoljujoče in tehnološko dovršeno razbijanje. Pa ne le avtomobilov."

Uau, tega ne boste videli pogosto! Govorimo seveda o živahnih barvah.

Na žalost Elizabeth v tej beli obleki ne morete poslati v vodo. -5%.

KOT GROZLJIV MAČEK PO PREVEČ RUMA

Pirates of the Caribbean

The Legend of Jack Sparrow

Tomaž Bartolj pogleda Jack Sparrowa globoko v oči in se mu izpove: "Stari, iz tega se ne bova rešila cela."

Založnik Ubisoft **Razvijalec** 7 Studios **Na spletu** www.pirates.bethsoft.com

Hočete nekaj vedeti? Ta igra je zanič. Pravkar smo vam prihranili branje ene strani besedila o stvari, ki vas ne zanima. Res. Še sami bi tukaj končali, pa bele strani niso v skladu ne z našo celostno podobo ne s potrebami avtorjevega proračuna. In po dolgem času se nam zdi, da bo denar bolj poplačilo za dejansko igranje in mrcvarjenje samega sebe kot za samo pisanje članka.

Vse skupaj bi bilo lahko prav fletno, kajti osnovna ideja *The Legend of Jack Sparrow* je premetena. Namesto da bi igra slepo sledila zgodbi filmske uspešnice letošnjega poletja, ponudi dejstvu, da želijo Jacka in Willa obesiti, ustrezno Sparrowo različico dogodkov iz prvega dela. Seveda to pomeni, da se Jack predstavi kot mati Tereza, princ na belem konju in junaški vojak v eni osebi. Nasploh je v zaplet vključenih kopica iskrivih komentarjev, kanbskim piratom primernih humorističnih situacij, kot je španski general s sračko, ter spretnih povezav z že videnimi dogodki v filmih.

Eden redkih dobro izvedenih elementov je še dobro glasovno igranje, pri čemer briljira ravno Depp, ki si je vzel čas, da je svojemu najljubšemu liku vdihnil življenje tudi v računalniški akcijski pustolovščini. Še sreča, kajti odigrati njegovo vlogo bi bila verjetno nočna mora slehernega glasovnega igralca. Nasploh bodo zvočniki dobro uporabljeni, saj je na visokem nivoju tudi glasbena podlaga. Kadar deluje.

Dodelanost namreč ni odlika *PotC*. Hrošči prihajajo v vseh oblikah – kar naenkrat izginula glasba, zatikajoči se pomožni liki in nasprotniki, zgodi se celo, da se igra občasno sesuje ali da se položaj sploh ne shrani, kar je ob na precej redko posejanih nadzornih točkah nasploh srčkan dogodek, ob katerem boste začeli opevati Manjo in ostale device.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Pirates of the Caribbean** Bethesda Softworks
>> **Tomb Raider: Legend** Eidos
>> **Beyond Good&Evil** Ubisoft

Največja sodrga

Redko lahko to rečemo: več šefov, več zabave

Obračuni s šefi stopenj so pravzaprav še najbolj zanimiv in razgiban del igre, zato velja pozdraviti njihovo pogostost. Največkrat je sicer na njih potrebno uporabiti le nekaj več sile v obliki metanja Willovih sekir, Jackovih gorečih steklenic ruma ali posebnih udarcev, občasno pa je potrebno njihovo moč izkoristi tudi v svojo korist. Prav tako lahko z le malce razmišljanja najdete kakšno bližnjico – recimo prerežete dve vrvi in na zlobca spustite težak lestenec, namesto da se z njim prav utrudljivo dolgo mlatite.

NIZKI UDARCI

In potem je tu preteranje. Vsekakor opravilo, ki bi ga rade volje vadili na človečku, ki so mu zaupali nadzorni sistem. Če že moraš razpostaviti tipke po celi tipkovnici in se ti ne ljubi poskušati prikriti, da je vse skupaj delano za lastnike konzol oziroma vsaj ploščkov, ali ne bi zverca mala, vsaj naredil menijev ob katerih igralca ne bi prijelo, da bi se zadavil z lastno miško? Saj ne, da je za polomijo kriv le ta debilček – okoli njega so očitno nabrali primerno talentirano ekipo, ki si je zadala cilj, da bo pretepanje čim bolj plitvo, suhoparno in ponavljajoče se opravilo. Bravo, vsakemu častimo eno banano, kajti natanko to so dosegli! Zaradi njihovega podviga pravzaprav niti ni pomembno, da lahko z nabranimi cekini, ki jih za sabo pusti vsaka razbita piratska betica, in lesenimi zaboji, nadgrajujete moč svojih udarcev ter da skozi razplet dobivate nove tehnike mečevanja.

In ko je ta paketek genialnosti prišel do oblikovalcev stopenj, so si ti verjetno rekli: "Fantje, molite, da nas bo rešila znana licenca, saj nam nič drugega ne more več pomagati." A so se vsaj potrudili. Sprehodili se boste skozi mesta, streljali s topovi z obrambnega obzidja, se borili po palubah, iskali skrite zaklade in dele zemljevida... Kaj se po teh stopnjah dogaja in kakšno je vse skupaj na pogled, pa je druga zgodba. Animacija stotin in stotin piratov, ki jih boste morali brezumno razsekati je, bodimo usmiljeni, nedodelana, teksture so PC-ju nepnlagojene in posledično meglene, barve zamorjene, interaktivnost okolja je sicer dokajšnja (razstreljevanje vrat, odkrivanje skritih predelov, uporaba dvigal in raznovrstno rezanje vrvi v Jackovem slogu, podiranje stolpov ...), a je uporabljena skrajno linearno.

Res škoda, da so 7 Studios, igro tako zavozili. Ironično je namreč, da so imeli za razliko od mnogih drugih razvijalcev nekaj prav dobrih idej, odličen zasuk v zgodbi, talentiranega Deppa, zanimive vmesne sekvence, vključili so celo izgubljeni gral PC-jev, kooperativno igranje dveh igralcev na enem računalniku, kjer lahko prijatelju zaupate spremljevalni lik (glavni akterji filma), namesto da bi to opravljal računalnik, oziroma da bi vi prosto preklapljali med dvojico junakov. A vsi ti potenciali poidejo hitreje kot rum na piratski ladji, ko vas po buči udari nepnlagojenost PC-ju, splošna nedodelanost, poneumljen sistem bojevanja in ponavljajoče se naloge.

In če ste že ignorirali nasvet, naj tega ne berete do konca, nas poslušajte vsaj, ko vam pravimo, da je tole popolnoma zgrešen nakup! **PCF**

Min	800MHz, 256MB RAM, 32MB 3D kartica
Opt	1,2Ghz, 512MB RAM, 128 3D kartica
Večigralstvo	Kooperativni način za 2 na enem PC

56% **PCF pravi...** "Če odštejemo zopet odličnega Deppa, tukaj ne boste našli drugega kot prane, nichvredne pirate."

TOTALNO VSE TOTALNE VOJNE

Total War

Zdi se precej težko verjetno, da bi tale naš okrvavljeni prijateljček zdržal celotno serijo.

Za oboževalce množic in lesenih katapultov je tole sanjski paket

Založnik SEGA **Razvijalec** Creative Assembly **Na spletu** www.totalwar.com

Igre, zapakirane v posebno svečane kartonaste škatlice, spet postajajo velikanske uspešnice. Kar je bil nekdaj skorajda standard, danes velja za vabljivo razkošje, ki si ga večinoma privoščijo le večigralske uspešnice in morda ambicioznejše igre igranja vlog. Paketki sreče poleg igre vsebujejo še na otip dragocene zemljevide iz blaga in kakovostno izdelane figure glavnih junakov ali pa (v primeru tistih bolj cenenih pakiranj) bedne nalepke in brezzvezne kartice. Na žalost *Eras* na področju bonbončkov pade v drugo izmed opisanih skupin, a zato ne skopari pri dostavi števila ur kakovostnega igranja. Tu boste našli slehrno igro *Total War*, vključno s prav vsemi dodatki – skratka, dobili boste vse od izvirnega *Shoguna* do najnovejše razširitve za *Rome, Alexander*.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Cossacks II Battle for Europe** Ascaron
>> **Dawn of War** THQ
>> **Battle for Middle Earth 2** EA

Ah živalsko veselje obleganja rimskega mesta ponoči, v dežju, na slonih...

BREZBRIŽNOST

Ali odnos "dol mi visi", po domače. Res škoda, da so bile briljantne igre skupaj vržene tako malomarno in brez vsakega truda, da bi zbirka dobila neko dodatno vrednost. Tole je bila idealna priložnost, da bi vendar zbrisali eno izmed redkih črnih pik in zgledno odpravili večigralske težave v *Shogunu*, čeprav so uradne strežnike ugasnili že pred leti. Sega/CA je niso izkoristili. V *Shogunu* se je še vedno praktično nemogoče pomeriti prek spleta, in da je vse skupaj še huje, so tokrat problemi celo z nameščanjem popravkov. *Eras* se namreč namesti v drugo mapo, zato uradni obliži na rane v kodi ne delujejo, če se ne poigrate z lastnoročnim premetavanjem datotek. *Shogun* bi resnično moral biti posodobljen za *Eras Collectors' Edition*, a očitno jim je naravnost vseeno. Da, ob tem postajamo že zamorjeni. Uživali smo ob večigralstvu v *Shogunu*, in nismo bili edini!

Čeprav lahko na serijo gledamo bolj v smislu postopnega izboljševanja različnih elementov kot resnično raznolikih, nepovezanih iger, ima vsak del svoje, raziskovanja vredne čare. Dodan je tudi intervju s stvarnikom *Total War*, Mikeom Simpsonom, ki razkrije nekaj malenkosti o prihodnosti serije ter ponudi vpogled v nastajanje njegovega legendarnega strateškega veličanstva. **PCF**

Min 450MHz, 128MB RAM, 64MB 3D kartica

Opt 2GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica

Večigralstvo Prek interneta in LAN-a

85% **PCF pravi...** "Draga in polna zgrešenih priložnosti, a še vedno mamljiva zbirka vrhunskih iger."

KLIK, BUM. KLIK, BUM.

Command & Conquer The First Decade

Igra, ki je ustvarila PC kakršnega poznamo

Založnik EA **Na spletu** www.commandandconquer.ea.com

Doom realnočasovnih strategij; serija, ki je utemeljila vmesne sekvence, posnete s pravimi igralci, in drage razširitvene pakete kot normo v igričarstvu na PC-jih v devetdesetih – *C&C* je odgovorna za marsikaj dobrega in slabega. Šest naslovov *C&C*, ki so izšli doslej, in še slehrni dodatek zanje obljubljajo na stotine ur zabavnega nostalgičnega grajenja mogočnih armad... a jih ne dostavijo. Ko boste enkrat prešli fazo prijetnega obujanja spominov, se bodo prve igre razodele v svoji polni zastarelosti, poskus selitve v svet strelskih iger z *Renegade* je danes praktično nevreden omembe, in najnovejši v vrsti, *Generals*, se tako lomi na področju vojaško politične moralnosti, da se vam bo mimogrede priskutil. Na srečo sta tu vsaj *Red Alert 2* in dodatek za *Generals*, *Zero Hour*, ki se dvigneta nad ostale člane paketa ter s svojo hitro, znanstveno-fantastično obarvano strateško akcijo opominjata, zakaj kratico *C&C* še vedno izgovarjamo s takim navdušenjem in spoštovanjem. **PCF**

Mali možički se mlatijo v čast PCF

Min 800MHz, 256MB RAM, 32MB 3D kartica (s T&L)

Opt 1GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica (s senčilniki)

Večigralstvo 2-8 igralcev

61% **PCF pravi...** "Bolje, da poiščete zgolj kakšno založeno samostojno kopijo *Red Alert 2*."

ZAPRI ŽE TA VRATA

Baldur's Gate 4 in 1 boxset

Napitki, čarovnije in meči – oh da!

Založnik Atari **Na spletu** www.bioware.com

Tukaj je serija, ki se lahko zareži v obraz grozeči minljivosti. Staranje ji ne pride do živega. Nasploh 2D igre – še posebno tako brezhibno izdelane, kot je ta odlični niz RPG – pogosto bolje kljubujejo zobu časa kot njihove 3D naslednice. *Baldur's Gate* in razširitev *Tales of Sword Coast* ponudita dodelano, kompleksno igranje vlog, za katerega z rosnimi očmi ob spominih na stare dobre čase radi trdimo, da je bilo nekoč vsesplošni standard, a je v resnici že takrat *BG* nadpovprečno žarela iz povprečja. *BG2* in njen dodatek gresta še dlje, dostavita še globljo izkušnjo, raziskujeta temačnost, like in napete skrivnosti ter nasploh stopita daleč od občutka še enega generičnega domišljijskega sveta – pri tem sta še bolj prepričljiva kot izjemni izvirnik. Neke vrste nadaljevanje, *Neverwinter Nights* (ni vključena v zbirko), je imela v primerjavi s predhodnicama obžalovanja vredno, ubožno enoigralsko kampanjo – menda res ne znajo več pripovedovati zgodb, kot so jih znali nekoč. **PCF**

***BG2*: globina, temačnost in zgodba.**

Min 300MHz, 64MB RAM, z DirectX združljiva 3D kartica

Opt 500MHz, 128MB, 16MB 3D kartica

Večigralstvo 2-4 igralci

88% **PCF pravi...** "Anti-Diablo, če hočete – v tej zbirki dejansko ni slabih iger."

Veliki zid bo zdaj obkrožal vašo deželo in bo viden na zemljevidu sveta.

PCF vam dovoli, da zaščitite tisti nasad banan z vsemi razpoložljivimi sredstvi.

Ne pošiljajte fantkov, da opravljajo delo moških – pošljite dedce na slonih.

Proizvodnjo enot je mogoče pospešiti. Ne zanimajo nas pridelki, temveč vojna.

INVAZIJA NA DENARNICO

Civilization IV

Warlords

Prvi dodatek dejansko razširi obzorja igre *Civilization IV*, sprašujemo pa se, če obstaja morda kak cenejši način...

Založnik 2K Games **Razvijalec** Firaxis **Na spletu** www.civiv.com

Prišel je čas: odprite prepovedani predalnik. Nežno potisnite na stran koledar *Vročega Kaja* iz leta 1998 in dobro poglejte, če je še tam. *Civilizacija IV*. Ponovno se boste srečali z njo, staro dobro prijateljico.

Pravzaprav še ni minilo toliko časa, da bi jo morali zakleniti na varno, vseeno pa ponovna namestitev takšnega naslova pomeni marsikateremu isti užitek, kot srečanje z najboljšim prijateljem na hladnem pivu poleg bazena, polnega golih, komajda polnoletnih lepotičk. Nekaj od povedanega se vam bo nemara pripetilo zgolj v sanjah, kaj drugega pa se mogoče ravnokar dogaja. Izberite že tisto lokacijo na disku, kamor se naj zadeva namesti, človek! In pustite *Vročega* pri miru! Za takšne stvari bo v življenju še dovolj časa.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Civilization IV**
2K Games
>> **Rome: Total War**
Activision
>> **Rise & Fall**
Civilizations at War
Midway

Dodatek *Warlords* vas bo prav tako zasvojil kot originalna igra, saj se poslužuje istega principa "samo eno potezo še, pa končam", ki vam je v preteklosti že uničil resnično življenje, kljub temu, da bo nadgradil vaš navidezni obstoj z diplomatsko, tehnološko in bojno zavestjo. No, pa tudi kar nekaj novih stvari je v njem, ki bi vas utegnile zabavati kar precejšnje število ur.

CIVILNI NEMIRI

Za začetek je tu osem novih, vnaprej pripravljenih scenarijev. Vsak izmed njih olupi *Civilization IV* na plasti zgodovine in vas prisili v to, da ignorirate slo po razvoju novih tehnologij. Delati morate z vir, ki so vam na razpolago, in tako združiti kitajski imperij, pohoditi Aleksandrove tekmece ali pa se spopasti v boju za Sredozemlje.

V igri so se pojavile tudi nove civilizacije v posameznih kampanjah – tako v ospredju koračajo Hanibalovi Kartažani, pred kosmatimi Vikingi, nič manj poraščenimi Kelti, vedno očiščenimi Otomani, kot ogljeČrnimi Zulujci in pripadniki starodavnega imperija Koreje. Dodani so bili tudi novi svetovni voditelji, med njimi zapiti, a zato nič kaj manj premeteni Churchill, egiptovski faraon Ramzes drugi, cislani cesar Avgust in sadistični Stalin. Temu dodajte peščico novih enot, zgradb in trio svetovnih cudes. Vsi ti dodatki pa so bolj površni, saj so pri Firaxisu zgolj raztegnili kožo čez okostje dobro znane igralnosti.

Jim je pa zato uspelo ustvariti dvoje – novo enoto velikega generala (Great General) in vazalne državice. To vam bo po novem omogočilo, da zavladate nad nacijo, ki bo kapitulirala pod vašim pritiskom. To pomeni, da se bodo o pomembnih vprašanjih z glasovanjem odločali skupaj z vami in da vam bodo sledili v vojno, če bo ponovno zaropotalo na kakšni drugi fronti. Škoda pa je, da jim ne morete pošiljati nerazumnih zahtev, naj vam pošiljajo vire in enote.

Največja sramota dodatka je najverjetneje ta, da so novi voditelji, enote, zemljevidi, zgradbe in modifikacije že dolgo dostopne tudi na spletu, na straneh kot je na primer **civfanatics.com**. In vsa ta brezplačna vsebina upravičeno stoji ob boku *Warlords*. Kdor je vajen spleta in obenem še pristaš senje, bo raje te priboljške izbrskal tam, kot da bi odštel pest jurjev za dodatek. Mogoče niso skrajno dodelani, so pa brezplačni in ne dišijo po nemarnem nategu. **PCF**

Generalka

Pravi dedci nosijo velike klobuke

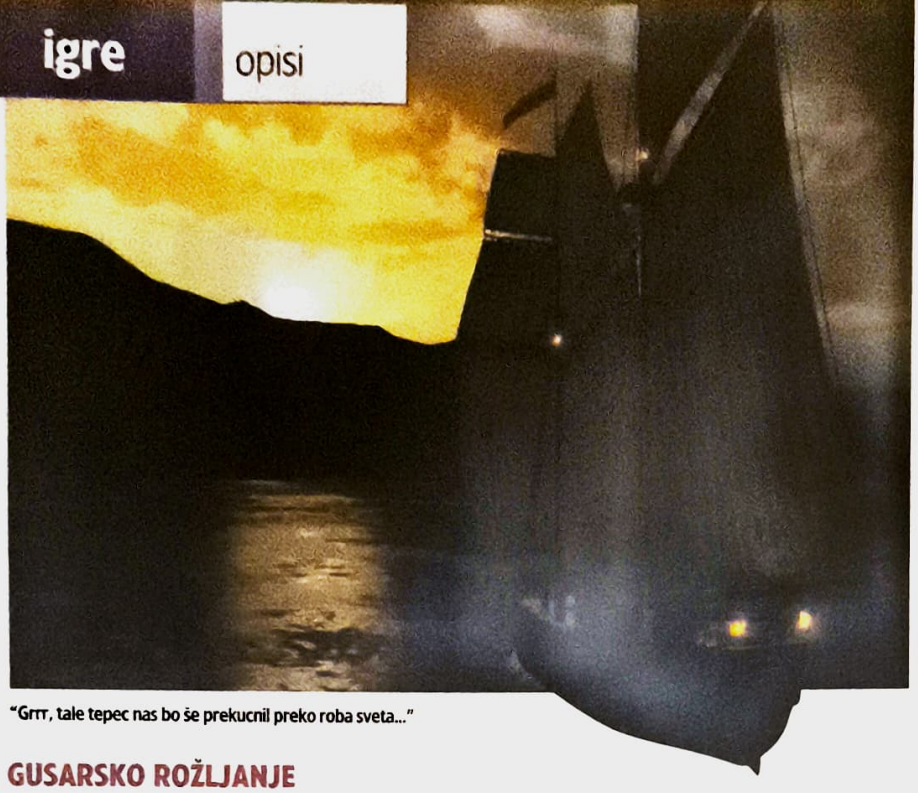
Enota Great General je pravzaprav presneto okusen dodatek k seriji. Ti titani strateške misli so bolj težki kot ruska algebra in lahko jih ustvarite zato, da bi dvignili moralo enotam, ustvarili akademijo ter pospešili proizvodnjo enot ali trenirali nove enote. A zakaj za vraga dostopa do njih nismo imeli že v osnovni igri? Bog si ga vedi.

Min 1,2GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica

Opt 2GHz, 1GB, 128MB 3D kartica

Večigralstvo 2-8 igralcev prek interneta ali elektronske pošte

77% **PCF pravi...** "Luksuzna zadeva, če se še niste dokopali do kakšne modifikacije na internetu."



"Grrr, tale tepec nas bo še prekucnil preko roba sveta..."

GUSARSKO ROŽLJANJE

Age of Pirates
Caribbean Tales

Nikar ne pričakujte prijetnega križarjenja po tropskih krajih

Založnik Playlogic **Razvijalec** Akella **Na spletu** www.ageofpiratesthegame.com

Objektivnost je navadno sranje. Pri *PCFormatu* si pri vseh stvareh prizadevamo ostati nevtralni, toda, godlja pa taka – ne moremo si kaj, da ne bi zapisali naslednjega: pirati so kul. Na tole igro smo namreč čakali dolgo, dolgo časa. Veste, težko je ohraniti tisto novinarsko držo porogljivega cinizma, če se vsakokrat, ko salva topovskega ognja raztrga trup vaše najnovejše zajete barke, hahljate kot majhna deklica.

Caribbean Tales je igra, o kateri se krešejo zelo različna mnenja. Če povzamemo, je v bistvu *Elite* z visokimi ladjami, ženskami sumljivega slovesa in hektolitri groga. Na začetku vam bo resda povzročala nemalo težav in frustracij, če ji boste dali možnost in se vanjo malce poglobili, pa vas bo vrgla preko krova v morje čiste, užitkaške zabave. Če smo čisto iskreni, so nekateri deli glasovnega igranja naravnost sramotni (razgovori z zdolgočasenimi "lokalnimi" prebivalci so krona dolgovezności), krmarjenje po plovnih poteh, ki obkrožajo otoška pristanišča, pa je brez potrebe omejeno. Toda naj bo to zaenkrat dovolj pikolovstva...

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Sid Meier's Pirates!**
2K Games
>> **Virtual Skipper 4**
FHI
>> **Silent Hunter III**
Ubisoft

SLANE NORČIJE

Vašo pomorsko pustolovščino boste pričeli kot Blaze ali Beatrice Shark z majhno posadko in ladjo, ki bolj kot na plovno sredstvo spominja na umazano kopalno kad.

Preden boste pričeli napadati in pleniti naselja na drugih otokih, se boste lahko sprehodili po kopnem, trgovali z dobrinami, popravljali in nadgrajevali vašo trenutno ladjo, opravljali različne misije ter zbirali delovno silo in posadko v lokalni gostilni. Toda nikar ne preživite preveč časa v tretjeosebnih čevljih vašega lika... Bojevanje in gibanje sta tako grozljivo nerodna, da boste kmalu hrepeneli po oceanskih valovih in blagoglasnih zvokih grmečega topovskega ognja.

Središče igre namreč ni nerodno pohajkovanje po kopnem, temveč plovba po odprtem morju in osvajanje Novega sveta. Toda *Caribbean Tales* lahko igrate tako, kot se vam zljubi – ostanete lahko na pravi strani zakona in trgujete, dokler niste nesramno bogati, zgradite lahko celo floto trgovskih ladij in si kupite vodilni položaj, ali pa se lotite stvari na stari dobri piratski način, kjer boste odkrili, kako brutalne lahko postanejo stvari v resnici... Ko boste zbrali več ladij, boste zanje lahko najeli druge kapitane in posadko v različnih gostilnah – ti lahko dodatno izboljšajo vaše veščine, dokler jim plačujete redno mezdo (pomanjkanje denarja in/ali hrane je dober recept za masovni upor po vzoru tistega na ladji Bounty). Vaš lik bo z opravljanjem različnih misij, ki so običajno povezane z iskanjem posebnega predmeta, transportom blaga ali ljudi na določeno lokacijo, ter trgovanjem, napredoval z izkušenjskimi točkami, na vsaki stopnji pa boste lahko izboljšali veščine po lastni izbiri. Glede na izbran življenjski slog se bo med igro spreminjal tudi vaš sloves, zaradi katerega boste prej ali slej nezogibno padli v nemilost pri različnih frakcijah, ki nastopajo v igri: zraven Španije, Francije, Nizozemske in Anglije so tukaj seveda še obvezni cehi trgovcev, piratov in tihotapcev. Ko boste ožigosani kot iskani kriminalec in okoreli pirat, pa vam plovbe po morju ne bosta oteževala le muhasto karibsko vreme in lena posadka, temveč tudi spretni lovci, ki sanjajo o vaši glavi na srebrnem pladnju...

Večina igralcev bo verjetno najbolj srečna, če bo izbrala sivo področje med obema načinoma, še zlasti, ko se boste prebili globlje v srž vaše naloge in podedovali polovico zemljevida skritega zaklada. Seveda lahko to zgodbo tudi mirne duše ignorirate, in namesto tega zgolj trgujete, napadate ladje in z železnim kavljem vladate celim otokom.

Ko se boste dokončno zatopili v *Age of Pirates: Caribbean Tales*, boste odkrili ogromno možnosti, ki jih je pravzaprav toliko, da lahko igri zlahka odpustimo manjše napake. Navsezadnje genenčna pristaniška mesteca služijo tudi kot odličen sistem za krmarjenje med ladjedelnico in gostilno. Razvijalec Akella pa je vključil tudi možnost hitrega potovanja po morju, ki vam omogoča prilagoditev igre in urejanje različnih pomanjkljivosti.

Svetujemo vam, da majhne napake igre preprosto zanemarite. Ko boste pridobili celo floto ladij, ki jim bodo poveljevali liki, ki ste jih izurili sami, in ko boste pluli po prelepem Karibskem morju ob veličastnem sončnem zahodu, vam bo takoj jasno, zakaj nam je ob *Age of Pirates* postalo tako topio pri srcu, kot da bi zvrnili steklenico belega jamajskega ruma. PCF

Oblika ladje
Je vse v redu, Gregor? Imaš novi top?

V *Age of Pirates* ponujajo največ zabave prav napete pomorske bitke. Preklopite v prvoosebni način, da si na krovu ogledate vaše sovražnike skozi daljnogled, nato poravnavanje ladje v tretjeosebnem načinu, da bi omogočili pogubno ploho topovskih krogel – kaj je lahko še bolj zabavno, taktično in popolnoma zadovoljujoče v vseh ozirih?

Vsaka ladja potrebuje kapitana – nekoga, katerega veščine ste dobro ukrojili.

Prebijte se skozi vročico boja in se spopadite s sovražnim kapitanom iz oči v oči.

Min 1,8GHz, 256MB RAM, 128MB 3D kartica
Opt 2,5GHz, 1GB RAM, DX9c 3D kartica
Večigralstvo LAN ali internet, do 16 igralcev

80% **PCF pravi...** "Napete, zanimive bitke, ampak sposabljanje na morju se ... ni tako zabavno."

Če veste, kaj je dobro za vas, utrdb ne boste napadali.

Grafika je daleč od lepe ali celo prelestne, vseeno pa doseže svoj namen.

Evropo lahko osvajate v vlogi različnih velesil tistega časa. Slovenija takrat še ni razturala...

Če bo to vaš prvi izlet v serijo, se boste morali najprej spoprijateljiti z vmesnikom.

GRDO NASILJE

Cossacks 2
Battle for Europe

Prijahala je z napačne strani Urala in pripeljala s seboj nekaj norcev s sabljami

Založnik CDV Web **Na spletu** www.cossacks2.com

Dva trenda sta vzniknila v zadnjem času v svetu računalniških iger in razpasla svoje grde korenine, ki počasi srkajo tiste dobre sokove in za sabo puščajo puščavo. Prvi je v bistvu bolj lepotnega značaja in ni pretirano usoden – gre za to, da imajo igre vedno daljše naslove. Ste tudi vi opazili, kajne? Danes skorajda ni več naslova igre, ki ne bi imel še svojega podnaslova, občasno pa se pojavljajo celo podpodnaslovi. No, bolj nevaren je trend vedno hujšega pomanjkanja originalnosti. Vedno manj je zares svežih iger, vedno več pa licenčnih naslovov in nadaljevanj ter dodatkov. Predmet tokratne obravnave, realno-časovna strategija *Cossacks 2: Battle for Europe*, ki je samostojni dodatek za *Napoleonic Wars*, žal udejani oba naša strahova.

Gledano z zornega kota zvrsti RTS je *BFE* dokaj solidna igra, vendar pa splošni vtis kvari nekaj ključnih elementov, zaradi katerih celota preveč trpi, da bi lahko dosegla višave vodilnih naslovov zvrsti. Grafično gledano, denimo, igre pod nobenim kriterijem ne moremo označiti za grdo, vendar preveč izžareva povprečnost, da bi privabila lesket zadovoljstva iz vaših oči. Priznamo, da se tu in tam pred igralcem izniše kakšna zares lepa zgradba, so pa zato pokrajine popolnoma oropane domišljije in navdiha.

Drugo veliko razočaranje je zvok, ki v tej zvrsti še zdaleč ni nepomemben faktor pri čaranju pravšnjega vzdušja. Glasba zveni, kot da bi bila v celoti posneta z zelo omejenim naborom inštrumentov MIDI in vam bo zelo hitro sedla na živce ter vas tam zbadala s svojimi nadležnimi notami. Same melodije so sicer zelo solidne, bi bilo pa treba takoj sežgati vse inštrumente, na katerih so zaigrane. Hudo pod pričakovanim je tudi glasovno igranje. Odzivanje na vaše pobesnelo ukazovanje, da naj že enkrat postavijo neko zgradbo ali premaknejo leno zadnjico na področje, kjer se je razplamtela bitka, bi bilo veliko bolj prepričljivo, če bi bili naglasi boljši. Ni ravno dobra ideja, da igro pomenuješ *Battle for Europe*, nato pa daš angleškim vojakom očiten ameriški naglas.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Age of Empires II**
Microsoft
>> **Rome: Total War**
Activision
>> **Civilization IV**
2K Games

> **"Ker gre za samostojni dodatek, šestih ton vsebine ne gre pričakovati, a vas to niti ne bo motilo"**

ŠAH, MAT

Po drugi strani pa je strateški del bitk dobro premišljen in pogosto precej izzivalen, sledenje zgodovinskim dogodkom pa je v večini primerov, če ne že v vseh, izpeljano zelo natančno. Tako se denimo topovi na močvirnatem terenu obnesejo slabše kot črna mamba za nitkanje zob, skrivanje za drevesi pa je vedno dober način podaljševanja življenja, ko se sprožijo sovražnikove muškete, četudi se boste morali tako odpovedati medalji za hrabrost.

Računalnik ni neumen nasprotnik in ne bo brezglavo junašal proti vam vedno po isti poti, ampak bo iskal vašo šibko točko ali pa še bolj zvito dajal vtis, da ga sploh ne zanimate. Ko boste vi ležerno napadli z manjšim številom enot, boste seveda vkorakali naravnost v mesoreznico, od koder v manj kot dvajsetih kosih nikoli ne boste prišli.

Igra ponudi tri načine igranja: kampanjo, (naslovno) bitko za Evropo in hiter skok v sredo oboroženega spopada. Ker gre za samostojni dodatek, šestih ton vsebine ne pričakujte, a ker je velika verjetnost, da niste zaprisežen ljubitelj serije (ti so dovolj na redko posejani, da si to upamo trditi), vam za to niti ne bo mar. Kupite, če ste prepričani, da veste, v kaj se podajate, ali če vas muči takšen firbec, da vas bo vrgla božjast, če igre ne boste takoj videli. **PCF**

Min	1,5GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt	2,4GHz, 768MB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo	Ne

69% **PCF pravi...** "Če boste spregledali tehnične pomanjkljivosti, boste našli zabavo."

DRZEN INŽENIRING

Armadillo Run

Prava fizika brez posebne kartice

Založnik Armadillo Run **Na spletu** www.armadillorun.com

Če bi bila junaka legendarne risanke *A je to?* razvijalca iger (in bi bila, začuda, pri tem celo dobra), potem bi zelo verjetno ustvarila ravno to igro. Gre za mešanico klasik *Incredible Machines* in *Pontifex II*, kjer je eden izmed glavnih motorjev, ki žene igro naprej, vaša domišljija.

Vaša naloga je preprosta: v žogo zvitemu pasavcu pomagajte, da se prikotali do izhodnih vrat s pomočjo preproste fizike. Zgradite jekleno strukturo, povežite uteži z elastikami, pritrdite rakete na škripce in se pač na splošno zabavajte bolj kot se sosedova otročad s svojimi kockami LEGO.

Vse, kar zgradite, pa vas bo stalo določeno vsoto denarja, zato morate vedno paziti na proračun. Vaše finančno stanje se tudi prenaša med stopnjami, kar vas bo vzpodbudilo do tega, da se boste vrnili na začetne stopnje in zgradili bolj učinkovite naprave kot v prvem poskusu.

V končen račun vzemite še odličen vgrajen program za sestavljanje lastnih stopenj in vse, kar zadevi manjka, je komentar Petra Vilfana.

Učinkovitost? Eh! To je umetnost, veste.

Min 1GHz, 256MB RAM, DX8 3D kartica

Opt 512MB RAM

Večigralstvo Ne

89% **PCF pravi...** "Obsežna - če radi gradite stvari, tole zadevo morate imeti."

KDO JE TU KUL?

Devil May Cry 3 Special Edition

Zapolni luknje med italijansko poezijo, Johnom Woojem in Keanujem Reevesom

Založnik Ubisoft **Na spletu** www.devilmaycry.com

Junak Dante je res grozno vzvišen, a ravno on je razlog, da serija *Devil May Cry* (dolgo časa je prebivala samo na PlayStationu) deluje tako dobro. Ko boste enkrat sprejeli njegov unikaten pogled na svet, se boste hitro ogreli za tole akcijsko pustolovščino, ki vam bo obudila spomine na klatenje pošasti v igrah iz 80-ih let.. Samo ne krivite nas za neroden nadzorni sistem, zanič postavljanje kamere in živčno pljuvanje žolča.

Celo v načinu "Easy", ki ga lahko odklenete ("nagrada", če boste trikrat umrli na prvih dveh stopnjah), igra ni ravno preprosta. Če se vam bo uspelo otresti frustracij, se boste počutili zares kul in mogočne. Kadar je to cilj igre, potem se ob njej splača malo trpeti.

Ja, ja, povej to moji sablji...

Min 800MHz, 128MB RAM, 128MB 3D kartica

Opt 1GHz, 256MB RAM, 256MB 3D kartica

Večigralstvo Ne

72% **PCF pravi...** "Mačo s svojo veliko sabljo vas gotovo ne bo pustil hladnih."

Mimogrede IZŠLE SO TUDI TE IGRE

The Odyssey Winds of Athena

Založnik Liquid Dragon
Na spletu www.liquiddragon.com

Vi ste Atena, gospodarica vetrov in tokov, vaša naloga pa je, da vodite prekaljene mornarje - Odisejevo floto, če smo natančni - varno do doma, mimo ostrih čeri, ubijalskih kolosov (!), kiklopov, harpij in podobnih nevarnosti. V ozadju celotne akcije ždi natančen fizikalni model tokov, ki bo nadzoroval vaše vlečenje tokov in vrtinčenje vetra, s katerimi boste fante skušali pripeljati v naročja domačih. Resda igra ne pokaže ničesar drugega, je pa zato inovativna in zabavna.

Min 1GHz, 256MB RAM, DX8 3D kartica

Opt 1,5GHz, 512MB RAM, DX8 3D kartica

Večigralstvo Ne

67% **PCF pravi...** "Zabavna reč, a dobro fiziko zamegli slaba grafika."

Kumoon

Založnik Metal Oxide Games
Na spletu www.pakoon.com

Spremenite sobo, polno rdečih kock, v sobo, polno belih kock. To storite tako, da prve prisilite, da se zaletijo v bele kocke, trik pri tem pa je, da se rdečih ne smete dotikati niti v njih streljati (to vam prinaša negativne točke). Kocke lahko porivate, pokotalite v njih velikanske krogle ali streljate na njih z različnimi orožji. Stopnjo ste končali uspešno, če je vaš rezultat na koncu pozitiven. Če bi bila bolj dodelana, bi *Kumoon* lahko bila zabavna igričarska malica, takšna kot je, pa deluje preveč nedodelano, da bi zares pritegnila.

Min 1GHz, 256MB RAM, DX8 3D kartica

Opt 1,5GHz, 512MB RAM

Večigralstvo Ne

68% **PCF pravi...** "Bolj polikana bi lahko postala klasika."

Cloud

Založnik USC Interactive Media
Na spletu intihuatani.usc.edu/cloud

To bi lahko bila najlepša igra, kar smo jih kdaj igrali, in bo brez dvoma ogrela tudi najbolj kamnita srca. Postavljeni ste v vlogo fanta, ki sanjari, da lebdi na modrem nebu nad južnim delom Pacifika, vaša naloga pa je, da se spoprijateljite z oblaki, ki vam nato sledijo. Nato morate s pomočjo omenjenih oblakov sestavljati razne oblike in vzorce, da bi končali stopnje, in sprožati nevihte, ki odženejo oblake s kislim dežjem. Zadevo je pravi užitek igrati, dobite pa jo lahko popolnoma brezplačno, kar je tudi redkost.

Min 1GHz, 256MB RAM, DX8 3D kartica

Opt 1,5GHz, 512MB RAM

Večigralstvo Ne

90% **PCF pravi...** "Samo zagrenjenci bodo ostali hladni."

Dragon's Lair

Založnik Digital Leisure Inc
Na spletu www.digitalleisure.com

To je predelava različice *High Definition*, dobro znane igre z igralnega avtomata, ki jo je zakrivil nekdanji animator podjetja Disney, Don Bluth. In preden vprašate, ja, zadeva je še vedno tako težka, nenavadna, nepredvidljiva in čudovito animirana, kot vedno. Plusi in minusi so še vedno enaki, kot so bili v vseh letih življenja serije. Zadeva je na oko zares lepa, igra se pa slabše kot neuglašena violina, za kar se je treba zahvaliti predvsem sistemu napredovanja, ki temelji na učenju na lastnih napakah.

Min 500MHz, 256MB RAM, DX8 3D kartica

Opt Velik monitor

Večigralstvo Ne se hecat

23% **PCF pravi...** [illegible]

Naprej v preteklost

IGRE, KI SMO JIH LJUBILI

Naša druga civilizacija

Hej, tu ni nobenih tematskih parkov ali bolnišnic

Marsikoga je tale igra zasvojila, kot še nobena pred njo, in strast do igre z neverjetno kompleksnostjo in globino je bila za vekomaj prebujena. Posamezni elementi, s katero je prepričevala množice, so še danes precej močni. Sama grafična podoba je bila izkoriščena do konca in je predstavljala pravo okostje samemu mesu igre. Ko smo jo ponovno zagnali (po preigravanju najnovejše *Civ IV*), smo spoznali, da smo pravzaprav kar pogrešali preprosto, dvodimenzionalno življenje. Dandanes igralce kar hitro zavede čudovita grafična podoba, v tistih časih pa je nekaj veljalo zgolj to, da je potrebno voditi imperij, in to seveda uspešno. Diplomacija je vedno igrala ključno vlogo, uspeh pa se je vedno zanašal na eno samo vprašanje: je igralec imel dovolj megalomanske hrbtenice, da si je upal zdrobiti nasprotnika, kakor hitro se je za to prikazala priložnost?

Seveda ne smemo hvaliti igre *Civilization II*, ne da bi pri tem omenili sobe s prestolom. Kadar je igralcu uspelo zadovoljiti svoje podanike, je bil nagrajen v cesarskih treh dimenzijah. Oblačenje tiste jame v krzno, žamet, kosti in svilo je bilo pokazatelj uspešnosti vladanja. Takšnih iger preprosto ne delajo več, in če boste pri iskanju *Civilizacije II* neuspešni, si nemara lahko ogledate dva spodobna klona te mojstrovine, ki slišita na ime *C-Evo* (**www.c-evo-org**) in *FreeCiv* (**www.freeciv.org**).

Hladna pločevinka

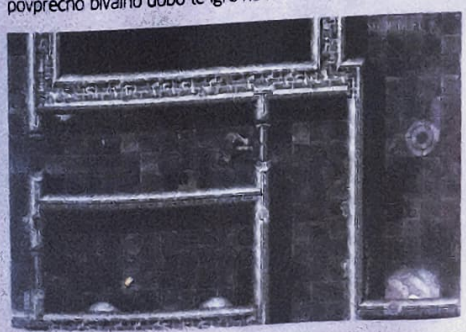
Termodinamična čarovnika, združena v namenu, da bi nemoteno ohladila vaše živce

Finski študent Valojuova je šel še korak dlje od naših mojstrov za navijanje in hlajenje. Tale hladilnik je ustvaril za svoj šolski projekt, pri *PCFormatu* pa smo ga izvohali na spletni strani **tinyurl.com/h7vvr**. Že mogoče, da je videti kot nekakšna "hardcore" pogruntavščina nove kombinirane hladilno/vrtilne naprave, a prekleto dobro izkorišča Peltierjev učinek termodinamike. Ta pravi, da se toplota med določenima kovinama lahko neposredno pretvori v elektriko. Vsaka izmed obeh kovin ima drugačno temperaturo in tok, ki se med njima proizvede, lahko nato ohlaja ljubko tekočino, ki se nahaja v posebni natančno prirejeni aluminijski posodi. Zanimivo je, da je tale 12-voltni in 80-vatni hladilnik sposoben dramatično zmanjšati temperaturo v pločevinki, v zelo kratkem času. Lahko se torej znebite hladilnika za pivo, saj bo v tole pogruntavščino sedla vsaka standardno oblikovana pločevinka.

Škoda, da je svetovno prvenstvo v nogometu že mimo.

Uničenje

Nekdo v našem uredništvu si je zaželel igrati staro dobro uspešnico z Amige, *Alien Breed*, ki pa jo je hudirjevo težko najti, če si že ne lastite katerega izmed vedno redkejših primerkov najboljših prijateljic našega otroštva. Psi sledniki so zatorej na spletu izvohali klon te "pobljavščine" nezemeljske zalege, ki se zvesto drži izvirnika in je zapakiran v petnajstih stopnjah. Hej, kdor je nor na ustvarjanje stopenj, se lahko preizkusi tudi v tem ter podaljša povprečno bivalno dobo te igre na kar nekaj krepkih ur.



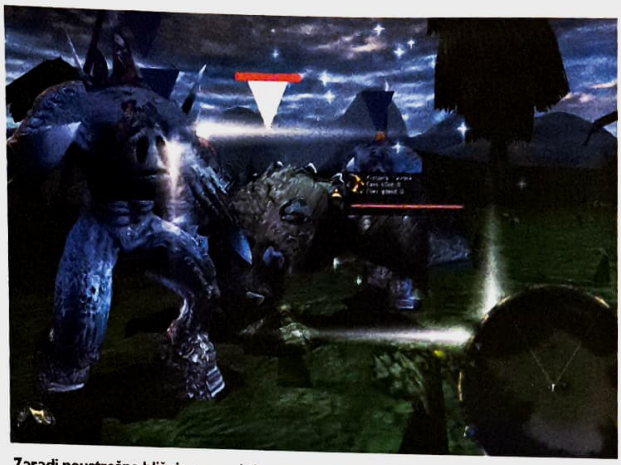
Več podatkov najdete na spletni strani
homepage.ntlworld.com/xavnet.alienbreed

Poglednazaj

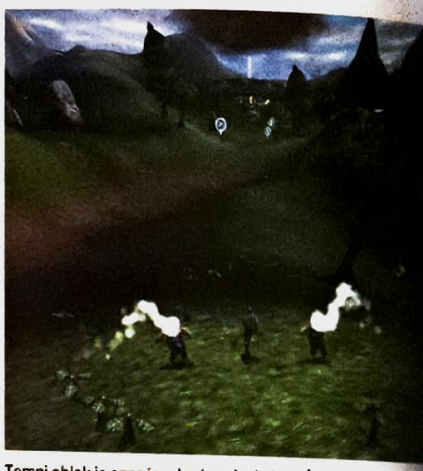
KRITIKA STVARNIKA IGRE

KARTOTEKA
Srečni ljudje

Osebek Eric Flannum
Naziv Glavni razvijalec
Razvijalec Shiny Entertainment



Zaradi neustrašne bližnje perspektive so pogoste bitke v *Sacrifice* še posebej intenzivne. Točno take, kot jih imamo radi...



Temni oblak je označeval oskrunjeni oltar. Če je vaš, je igre verjetno konec.

Sacrifice

Izpilili smo svoje veščine intervjuvanja in se lotili ustvarjalnih ljudi, ki so odgovorni za to majhno, ekscentrično akcijsko pustolovščino, ki ne bi smela utoniti v pozabo

Pogovarjali smo se o enem izmed najbolj oddaljenih mejnikov v atlasu PC iger, na področju, ki ga še ni na zemljevidih. Čeprav je to področje brez dvoma spektakularno, se je tja odpravila le peščica ljudi; tisti, ki so se vrnili, pa so pripovedovali fantastične zgodbe o nenavadnih pokrajinah, pristopih, ki so mešali več žanrov, in odbitem smislu za humor. Za zgodovinarje iger bo tako skrivnostno kot Stonehenge.

Tako kot vse druge stvari, se je pričela z idejo. "Originalni navdih je dobil naš glavni programer Martin Brownlow," je *PCFormatu* povedal Eric Flannum, ki je sedaj zaposlen pri podjetju Arenanet. "Dobil je priložnost ustanoviti ekipo pri Shiny in možnost, da ustvari kakršnokoli igro po lastnem okusu. Imel pa je tudi idejo za pogon za izris terena v *Sacrifice*." Igra, ki jo je hotel narediti, je bila v bistvu radikalna posodobitev prastare klasike Juliana Gollopa za Spectrum, *Chaos*, vendar v 3D.

TEORIJA KAOSA

Brownlow je moral najprej zbrati ekipo. Flannuma je spoznal prek skupnega kontakta, s katerim je delal pri Blizzardu. "Ko me je poklical, sem ravno iskal delo. 'Imamo oblikovalca in res kul pogon ter osnovo za igro... toda potrebovali bi nekoga, ki bi nam jo pomagal dodatno izboljšati.' Tako se je vse skupaj začelo." Toda kaj je bilo tisto, kar ga je poleg potrebe po denarju, pritegnilo k projektu? "Ekipa je bila *zares* dobra," nam je razkril Flannum. "Druga stvar pa je bil neverjetni videz igre. V tistem času je delovala edinstveno, ko ste jo prvič videli. Zmeraj sem gojil ljubezen do relano-časovnih strategij in akcijskih iger, možnost kombinacije obeh zvrsti pa je bila nedvomno zelo zanimiva in predstavljala izziv."

Ko se je njihovi ekipi pridružil Flannum, so imeli dve prioriteti. "Enoigralska kampanja ter določanje enot in njihovih sposobnosti sta bili področji, ki smo jih morali natančneje opredeliti," je razložil. "Želeli smo ustvariti popolnoma svobodno kampanjo, zato je bilo težko določiti njeno strukturo. Morali smo določiti, kako se bo odvijala zgodba, saj se je lahko igralec lotil katerekoli božje misije, ki mu je bila všeč. Nato smo se morali posvetiti uravnoteženosti enot, saj so jih lahko igralci medsebojno mešali in sestavljali različne kombinacije. Kako bi nam to lahko uspelo?"

Vendar pa so se nekatere najtežje odločitve vrtele okrog izboljšanja mehanike igre. "Imela je *veliko* možnosti," se je spominjal Flannum. "Prvotno ste imeli več kot enega čarovnika, med njimi pa ste lahko tudi preklapljali ali pa prevzeli nadzor nad neko enoto, tako kot v *Dungeon Keeper 2*. Prav tako ste lahko v igri odprli tri dodatna okna, osredotočena na enoto, in tako imeli štiri različne poglede." Zveni super. Zakaj bi se tega znebili? "Ena izmed stvari, ki smo jih spoznali, je bila, da te drugače odlične možnosti, običajno naredijo igro bolj zapleteno, vmesnik bolj nepregleden, obenem pa odvračajo pozornost od glavne stvari, ki smo jo poskušali narediti – in sicer da ste general na bojnem polju," je razložil.

"Nikoli ni lahko, kadar posvetite veliko časa ustvarjanju nečesa, kar bo kasneje izvzeto iz igre, tako da so to bile zelo težke odločitve."

MEŠANICA ŽANROV

Kljub temu pa Flannum teh odločitev sploh ne obžaluje. "Mislim, da so se izkazale za izredno uspešne, saj bi lahko bila *Sacrifice* še bolj uspešna igra, če ne bi imela toliko različnih in novih elementov. Kar zadeva sprejemanje sprememb, smo od igralca veliko zahtevali," je razložil. "Vizualni slog, pomanjkanje ločene kamere... igralci so se morali navaditi na veliko novih konceptov."

Ravno ti "problemi" pa so bili tisti, zaradi katerih je igra izstopala. "Ena izmed prednosti *Sacrifice* je bil odstekani videz," Flannum je razložil. "Pri lokostrel-

Zbirajte rdeče duše, da zmanjšate sovražnikovo moč.

Stvori, ki se bojujejo z.... kako jim že pravite? To je pogost prizor v *Sacrifice*.

cu' je že v osnovi jasno, kaj enota počne. Ljudem se o tem ni potrebno poučiti. Če pa imate v igri malega piromana, je potreben dodaten korak v učenju. Ljudje ne vedo, kaj pravzaprav počne."

MINULA DOBA?

Na vprašanje, ali je bila *Sacrifice* otrok določenega časa in ali obstaja možnost, da nekaj tako nenavadnega danes sploh ne bi moglo iziti zaradi strahu pred finančnim tveganjem, je Flannum odgovoril iz drugega zornega kota: "*Sacrifice* je tudi za tisti čas ustvarjala majhna ekipa. Imeli smo dva programerja, ki sta napisala večino kode. Večino časa smo imeli samo enega glavnega oblikovalca. Štiri oblikovalce, enega animatorja. V majhnih ekipah ima vsak posameznik več možnosti, da na izdelku pusti lasten pečat. Zraven finančnih skrbi, zaradi katerih je razvijanje zares domiselnih iger tvegano, pa majhnost ekipe vpliva tudi na to, da so igre bolj domiselne. Pri večjih ekipah je težje ohraniti dober pretok idej. Težje je reagirati na čudaško idejo ali kaj temu podobnega, saj morate krmariti veliko večjo ladjo. Pri *Sacrifice* je bilo laže vpeljati nore ideje, ki so nam padle na pamet."

> **"Pri večjih ekipah je teže ohraniti pretok idej in ustvariti domiselno igro"**

Kot smo že omenili, pa je bila največja težava *Sacrifice* dostopnost igre – in tukaj je majhnost ekipe predstavljala problem. "Pri igranju *Sacrifice* ste naleteli bolj na težavnostni zid kot na težavnostno krivuljo," je povedal Flannum. "Tega se sicer nismo zavedali, toda na neki točki ste igro razumeli. Ljudem nekako 'klikne' Igrajo jo in naenkrat jim postane jasno. Igrali so jo tudi fantje iz oddelka za zagotavljanje kakovosti, toda bila je težja, kot smo se zavedali, saj smo sami dobro poznali način, na katerega se je bilo igre potrebno lotiti."

Toda to težavo popolnoma zasenčijo prednosti igre. "Ena izmed stvari, ki mi je bila zares všeč, je bil zvok," je razložil Flannum. "Mislim, da smo na tem področju opravili izjemno delo, res pa je tudi, da je zvok v številnih igrah postavljen na stranski tir. Mislim, da zvok večinoma ni deležen pozornosti, ki si jo zasluži."

In kakšni so bili njihovi načrti za prihodnost *Sacrifice*? "Ko je še obstajala možnost razširitve, smo se pogovarjali o tem, da bi ohranili strukturo kampanje in jo še dodatno razvili, kot so to storile nekatere druge igre, na primer *Spellforce*," je povedal. "Nameravali smo vključiti več elementov igranja vlog, tako da bi dobesedno opravljali misije kot naloge, ki vam jih naložijo različni liki, pravljično kraljestvo pa bi obravnavali kot stopnjo samo po sebi. Takšen pristop postaja zmeraj bolj pogost tudi v akcijskih igrah, kot je *Outfit*, ki je imela tudi nekaj strateških elementov. Bilo bi super, če bi več ljudi, ki delajo strateške igre, poskušalo doseči to občutje 'poveljnika na bojnem polju'." Osebno bi pri *PCFormatu* raje videli več iger, ki premorejo uroke, kot je "goveja intervencija", ki izstreli v zrak ogromno kravo, ki nato pristane na nič hudega slutečem mimoidočem. **PCF**

Pod vplivom

Mahanje, ne utapljanje

Ljubitelji *Sacrifice* pogosto pozabijo, da je že veliko pred *Black&White* vsebovala sistem posebnih potez z miško za izdajanje povelj v bitki. "Ena izmed največjih prednosti tega sistema je bila neobveznost – igralcem, ki teh potez z miško niso mogli izvesti, jih ni bilo treba uporabljati," je povedal Eric. "Sistem ste lahko uporabljali kot običajen krožni meni, medtem ko so zares spretni igralci lahko za nadzor uporabili poteze z miško, če so želeli. Bilo bi lepo, če bi kdo znova uporabil tak nadzorni sistem, ga dodatno raziskal in videl, kaj vse bi lahko z njim dosegli danes."

Dnevnik razvijalca

Vincent [illegible] razglablja o tem, zakaj morajo razvijalci iger sodelovati s svojimi založniki

Predstavljajte si ta prizor: v restavraciji se srečam z glavnim menedžerjem znanega razvijalskega studia, ki trži igro, ki jo razvijajo več kot dve leti in še do sedaj ni našla nobenega založnika za razumno ceno. "Nikoli ne bom delal na projektu, pri katerem moram vedno znova natančno razlagati, za kaj gre," je povedal in pri tem ostal skoraj stoodstotno miren. Ker je njegovega investitorja pričelo skrbeti, ali bo del vloženih sredstev sploh kdaj povrnjen, se je menedžer odločil, da bo izdelek tržil po "nerazumno nizki ceni". "Toda..." nadaljuje, "še enkrat se ne bomo ujeli v isto past. Bili smo neumni, toda dobili smo svojo lekcijo."

Dotični studio je namreč že načrtoval nove projekte, kar je kazalo, da so komaj čakali, da bi se rešili tega trenutnega projekta, ki je bil v številnih ozirih neuspešen. Seveda me je zanimalo, kaj je ta novi koncept, o katerem je govoril in ki naj bi ustvaril toliko dobička, da bi povrnil vložek investitorju in mu celo prislužil nekaj denarja. "Naš naslednji projekt bo futuristična dirkalna igra z elementi igranja vlog," je ponosno oznanil.

Razvijalci potrebujejo mnenje, pomoč in podporo svojih založnikov, tako finančno kot konstruktivno, ne glede na to, da bi strašno radi to zanikali. Založniki ne morejo le prodajati in oglaševati igre razvijalcev, temveč bi morali sodelovati tudi v vsakem koraku procesa razvoja, kjer je to mogoče. Le redki so namreč neodvisni razvijalci, ki lahko ustvarijo celoten koncept originalne igre, jo oblikujejo na vseh ravneh in jo nato tudi sami spravijo na vedno bolj zahtevno tržišče.

Investitorji se morajo prav tako naučiti, da bi morali vlagati v založnike. Založniki, ki jih resnično zanima početje njihovih razvijalcev, bi morali dobiti finančno podporo, saj brez podpore neodvisnih investitorjev resnično inovativne igre sploh nikoli ne bi izšle. Investitorji morajo spoznati, da se v industriji iger dolgoročno splača verjeti v nadarjeno ekipo. Investiranje v gotove uspešnice (nadaljevanja, franšize in tako naprej) je morda komercialno donosno, vendar ne vodi nujno do pogumnih, inovativnih izdelkov, po katerih hrepenijo igralci iger.

Vincent je vodja razvoja pri Most Wanted Entertainment.

T·SHIRT T·SHIRT T·SHIRT

OPEN 24 HOURS 89
FBI 115
21
SEX INSTRUCTOR 93
BITCH 122
addicted 26
53
look at my chest when I'm talking to you! 82
not shaved 18
127 Plaper or pastic?
POLICE 114
WANTED DEAD OR LIVE! 100.000$ REWARD 160
not now, i'm bleeding 47
CHARGED 19
ALCOHOLIC 73
I'M WITH STUPID 70
I'M NOT HANDICAPPED I'M JUST LAZY! 41
51% angel (49% devil) 20
donate sperm! 137
129 HUNGRY
GUNS DON'T KILL PEOPLE. DANGEROUS MINORITIES DO! 128
24
FOTHER MUCKER 80
68 ASTHMA IS SEXY!
STYLE 25
12 INCHES LONG 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 171
156 Fucking Glassy
Your sister is hot but your mom does that thing with her tongue 167
8 76
37 SEXSI
69
SORRY FOR BEING So Fucking Sexy 144
WARNING CHOKING HAZARD 151
142 YOUR MOM is in my top "8"
63 MY BEST FRIEND IS A PIT BULL
THIS IS MY CLONE 72
WANNA 64
PARENTAL ADVISORY EXPLICIT CONTENT 94
I'm gonna do HER tonite! 57
125 SFRJ
161
I'm a drinker not a fighter 170
141
C.C.C.P. 49
130 I'M SINGLE
40
65 TOUCH MY MONKEY?
I PEE ON TOILET SEATS 108
o[-<] 95 skater
I strippers 153
FUCK ME! I'M FAMUOS 162
KISS ME I'M DRUNK 77
girls rule 139
gone with the wind 140
50
STOP KITTY PORN 45
OVERCLOCKED 54
*) 96 mutant
23 BAAAAAA MEANS NOOOOO!
I AM A MOON MONSTER 90
alkohol AI 200 proof 74
0:-) 97 angel
HOW TO BREAK UP WITH YOUR GIRLFRIEND 166
MAKE HER PAY FOR HER OWN DINNER
TELL HER SHE LOOKS FAT IN A BIKINI
SLEEP WITH HER BEST FRIEND
120 I'm Cute? no shit.
Trust me im a Doctor 100
GREECE 34
ADDICT 43
I NEVER WEAR UNDERWEAR 121
CAUTION 61 DRUNK
DON'T TOUCH! 124
I'M THE ONE YOU GOTTA BLOW TO GET A DRINK AROUND HERE 159
148
SEX trainer 158
999
AS SEEN IN PORN 38
I'm just pretending to be a poser 67
YOU ARE HERE 66
i'm ugly on the inside too 99
THIS SHIRT HAS BEEN TESTED ON ANIMALS 87
sometimes 44 I pee when I laugh!
Vagitarian 29
INSECURITY 48
MY BOYFRIEND IS OUT OF TOWN 105
42 FUCK YOU!
I SWEAR 155 I didn't know she was 3
143
GOOD 118
BAD 119
MY GIRLFRIEND IS OUT OF TOWN 106
click here to see me naked! 62
131
I SUPPORT 116 SINGLE MOMS
WARNING CHOKING HAZARD 152
STUDENT 135
EVIL WHEN I DO HANDSTANDS
78 NEEDS HEAD!
MOTOR HARLEY-DAVIDSON CYCLES 71
150
75
boy girl 117 girl boy
Psycho 46
REMINDER: BUY MORE BEER 146
I'M HUGE IN JAPAN 巨根 145
126
BOYS ARE STUPID THROW ROCKS AT THEM! 138
Canabis 27
35 ITALY
157 I FEEL GREAT-FEEL FOR YOURSELF!
Hello, I'm 88 DIRTY
84 100 KG
168
BOOT & RALLY 136
STATE PRISON 45098 109
Velikosti S M L XL XXL Moške Ženske

MAJICE 100% BOMBAŽ · KAKOVOSTNE BOMBAŽNE MAJICE S KRATKIMI ROKAVI V ČRNI BARVI · 1990 SIT + PTT (8,30 EUR)

080 2313

VODIČI

delavnice
pomoč
nasveti

v tej številki

str. 84 Utišajte svoj računalnik

str. 87 Poiščite brezžična omrežja z WirelessMon

str. 88 Sestavite domači varnostni sistem

str. 90 Naučite se uporabljati Password Manager

str. 91 Potegnite največ iz analogne TV kartice

str. 92 Postanite vodja lastnega klana

str. 96 Vrhunci razvoja

str. 98 Tehnična pomoč za izgubljene

» Utišajte računalnik

Morda si res lastite računalnik, ki bi bil ferrari, če bi bil avto, a to še ne pomeni, da mora biti tudi enako glasen. Za vas smo pripravili vodič, ki vam bo pomagal utišati vašo mrcino..

» Ujemite tatiča

Članek, ki ga bodo najbolj veseli tisti med vami, ki pred spanjem trikrat preverite, če je vseh pet ključavnic na vratih dvakrat zaklenjenih. Spremenite vaš računalnik s spletno kamero v vrhunski varnostni sistem.

» Postanite vodja klana

Večigralsko igranje že dolgo ni več eksotika, ki bi se je lotevali le najbolj zagreti igralci računalniških iger. Podajte se še nivo više in ustanovite svoj klan, ki bo kmalu postal strah in trepet navideznega sveta.

» Vrhunci razvoja

V svetu, kjer standardi dnevno umirajo in se rojevajo, je standard JPEG neizzvan preživel kar 12 let. Mi smo končno izvohali konkurenta, ki ga bo na trg poslal nihče drug kot sam veliki Microsoft.

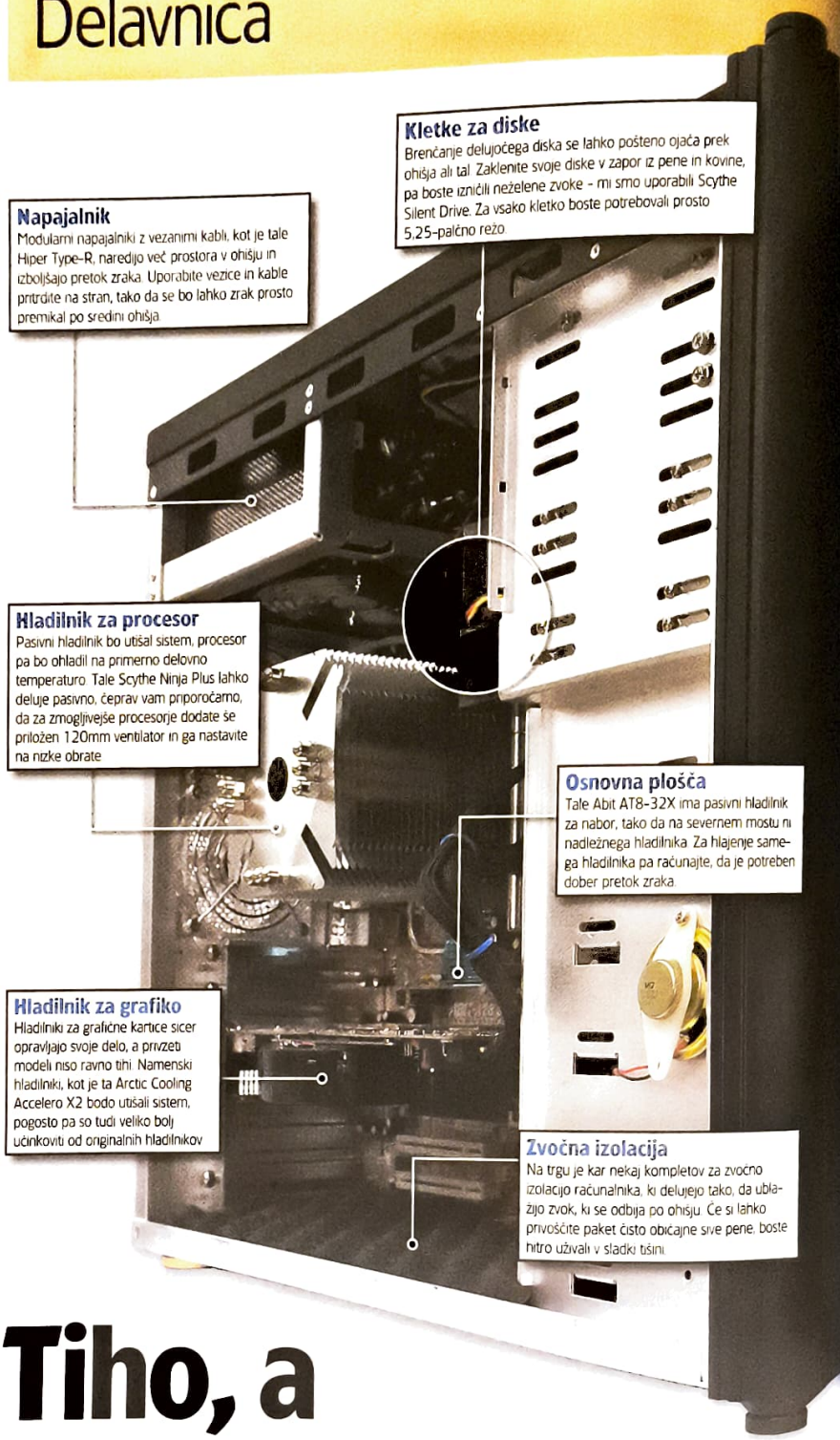
PCFormat pojasni, zakaj dandanes vodno hlajenje sploh ni tako slaba ideja...

Ta mesec smo vam v strojnem delu revije predstavili nekaj za začetnike, srednje izkušene in napredne uporabnike, osredotočili pa smo se predvsem na utišanje, hlajenje in navijanje računalnika. Če ste zadnji dve opravili preskočili iz strahu, si kar takoj premislite. Vsekakor ne preskočite hlajenja, še posebej ne vodnega hlajenja, svetega grala tihega računalnika. Včasih je bil ta način hlajenja rezerviran samo za elito. Tisti, ki so se odločili občutljivo drobovje svojih sistemov opremiti s prevodnimi tekočinami, so si izmišljali vse sorte bogokletnih naprav, kot so avtomobilski hladilniki, črpalke iz akvarijev, previdno spajkani bakreni vodni bloki in cevi od bog ve kod. Občasna žalostna poročila o puščanjih in pokvarjenih črpalkah so bila stalen opomin vsem nam, ki smo svoje računalnike še vedno hladili z ventilatorji, da je bila črta, ki je ločevala prefinjeno navit računalnik od mrtvega, resnično zelo tanka.

POCENI HLAJENJE

Danes pa je vodno hlajenje veliko dostopnejše, saj je na voljo cel kup pravilno sestavljenih izdelkov. Zalman in Thermaltake ponujata celovite zunanje rešitve za varno hlajenje celotnega sistema s tekočino, a boste morali poiskati prostor za ogromne hladilnike, ki so v paketih obeh proizvajalcev. Če bi komponente radi izbirali sami, je na trgu prav tako pestra izbira črpalk, hladilnikov, rezervoarjev in hladilnih blokov, ki so zasnovani tako, da lepo sodelujejo in hladijo računalnik, ne da bi ga pri tem še oprali. Razlike v zmogljivostih niso vedno velike, a če je tišina najpomembnejša, je ta rešitev daleč najboljša.

Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum



Napajalnik
Modularni napajalniki z vezanimi kabli, kot je tale Hiper Type-R, naredijo več prostora v ohišju in izboljšajo pretok zraka. Uporabite vezice in kable pritrdite na stran, tako da se bo lahko zrak prosto premikal po sredini ohišja.

Kletke za diske
Brenčanje delujočega diska se lahko pošteno ojača prek ohišja ali tal. Zaklenite svoje diske v zapor iz pene in kovine, pa boste izničili neželene zvoke - mi smo uporabili Scythe Silent Drive. Za vsako kletko boste potrebovali prosto 5,25-palčno režo.

Hladilnik za procesor
Pasivni hladilnik bo utišal sistem, procesor pa bo ohladil na primerno delovno temperaturo. Tale Scythe Ninja Plus lahko deluje pasivno, čeprav vam priporočamo, da za zmogljivejše procesorje dodate še priložen 120mm ventilator in ga nastavite na nizke obrate.

Osnovna plošča
Tale Abit AT8-32X ima pasivni hladilnik za nabor, tako da na severnem mostu ni nadležnega hladilnika. Za hlajenje samega hladilnika pa računajte, da je potreben dober pretok zraka.

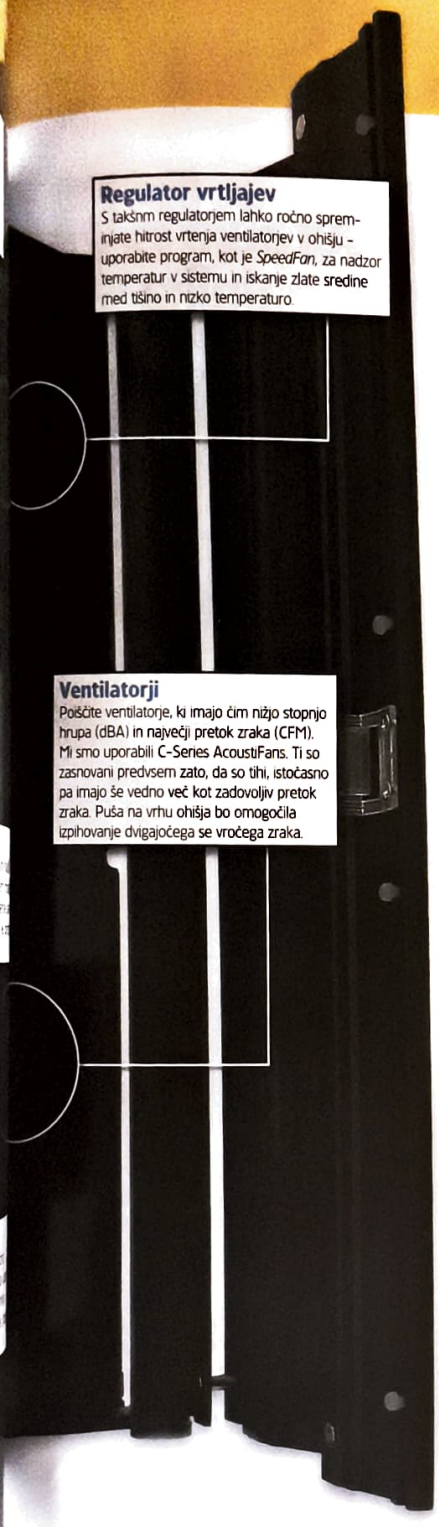
Hladilnik za grafiko
Hladilniki za grafične kartice sicer opravljajo svoje delo, a privzeti modeli niso ravno tihi. Namenski hladilniki, kot je ta Arctic Cooling Accelero X2 bodo utišali sistem, pogosto pa so tudi veliko bolj učinkoviti od originalnih hladilnikov.

Zvočna izolacija
Na trgu je kar nekaj kompletov za zvočno izolacijo računalnika, ki delujejo tako, da ublažijo zvok, ki se odbija po ohišju. Če si lahko privoščite paket čisto običajne sive pene, boste hitro uživali v sladki tišini.

Tiho, a morilsko

Vaš računalnik je že mogoče hiter kot F15, ni pa nujno, da mora biti tudi enako glasen

Tipični računalnik za igre je s katodami osvetljena pošast, v kateri je več diskov kot na atletskem mitingu. Pravo mesto za tak računalnik je poleg vas, na mizi, da osvetljuje sobo z grozečo svetlobo, v večini primerov pa takšni stroji tudi močno ropotajo. Psihologi vam bodo povedali, da je tišina izjemno pomembna, saj monoton hrup prepreči, da bi možgani pravilno delovali, hkrati pa se niža vaš reakcijski čas, kar bo zgrozilo ljubitelje prvoosebnih strelskih iger. Vse, ki bi radi noro zmogljiv računalnik uporabljali za delo ali za obdelavo videa ali glasbe lahko hrupen sistem res spravlja ob pamet, celo v igrah lahko brenčanje ventilatorjev preglasi. Skrajšanje nevarne pošasti. Ne glede na to, za kaj uporabljate



Regulator vrtljajev
S takšnim regulatorjem lahko ročno spreminjate hitrost vrtenja ventilatorjev v ohišju - uporabite program, kot je *SpeedFan*, za nadzor temperatur v sistemu in iskanje zlate sredine med tišino in nizko temperaturo.

Ventilatorji
Poiščite ventilatorje, ki imajo čim nižjo stopnjo hrupa (dBA) in največji pretok zraka (CFM). Mi smo uporabili C-Series AcoustiFans. Ti so zasnovani predvsem zato, da so tihi, istočasno pa imajo še vedno več kot zadovoljiv pretok zraka. Puša na vrhu ohišja bo omogočila izpihovanje dvigajočega se vročega zraka.

računalnik, je hrup nadležen. Zato vam tokrat predstavljamo vodič o hlajenju sistema brez obremenjevanja napajalnika.

VETROVNIK

Preden pa začnete z operacijo Utišanje, je pomembno, da razumete, kako se topel zrak premika po notranjosti vašega ohišja. Sistem lahko dobesedno prekrijete z ventilatorji, pa ne bo nič bolj hladen, kot če ga opremite z le enim, strateško postavljenim izpuhom. Zrak se mora gibati po določeni poti, saj boste samo tako zagotovili, da ne boste reciklirali toplega zraka. Specifikacija ATX določa najbolj osnovno oblikovanje: sesanje zraka na sprednji strani, prek komponent, in izpihovanje vročega zraka na zadnji strani ohišja. Večina ohišij ima tako po dva ventilatorja za sesanje zraka na sprednji stranici, in enega ali več ventilatorjev za izpihovanje na zadnji, cena ohišja pa pogosto kvaliteto nadomestijo s kvantiteto. Ko kupujete ventilatorje, vedno preverite, če gre za tihe modele, splača pa se odšteti nekaj drobiža tudi za regulatorje vrtljajev. Tudi pri nizkih hitrostih sta 120mm ventilatorja, eden na sprednji in eden na zadnji stranici, primerljiva z dvema ali celo tremi manjšimi ventilatorji. Sesanje zraka v ohišje je seveda izjemno pomembno, prav tako pomembno pa je, da vroč zrak čim prej zapusti ohišje, zato naj izpušni ventilatorji vedno delujejo pri polni hitrosti, še posebej v računalnikih, ki so namenjeni igranju. Opazili boste, da smo na vrh našega ohišja dodali še en izpušni ventilator, ki preprečuje nabiranje dvigajočega se vročega zraka. Za nameščanje ventilatorjev vedno uporabite gumijaste podložke, ki bodo preprečile, da bi se vibracije širile po ohišju.

ZNANOST TIŠINE

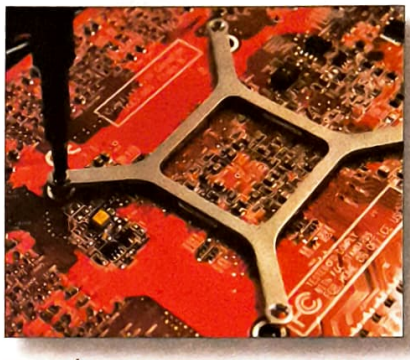
Ljubitelji nVidiinih kartic lahko uživate v nebeško tihih modelih 7900, vsi, ki letite z ATI-jem, pa se pripravite na akustične pomanjkljivosti teh kartic. Na srečo pa vam za privrženost ni potrebno prenašati motečega hrupa; na trgu je namreč cela vrsta hladilnikov za grafične kartice, ki se veliko bolje obnesejo pri hlajenju kartice in so veliko, veliko tišji. Isto velja za hladilnike za procesorje - ventilator, s katerim je opremljen hladilnik, ki je v paketu s procesorjem, bo sicer opravil svoje delo, a se bo pri tem primerno glasno pritoževal. Najboljši hladilniki imajo veliko reber, povezanih z bakrenimi cevmi; Zalman, Akasa in Scythe imajo odlične hladilnike, ki izkoriščajo takšno oblikovanje. Vsi hladilniki se zanašajo na učinkovit prenos toplote stran od procesorja, pri tem pa imate samo dve možnosti - uporabite lahko termalno pasto, ki ste jo dobili v paketu s hladilnikom, ali pa si privoščite kakšno vrhunsko pasto, kot sta na primer Arctic Silver ali Ceramique. Arctic Silver je že dobro preizkušena pasta za procesorje Pentium 4 in Athlon 64, ki nimajo izpostavljenih delov, a lahko pod pritiskom postane prevodna tudi za električni tok, zato vam priporočamo uporabo paste na osnovi keramike, sploh za procesorje, ki imajo majhno jedro, obkroženo z uporniki.

Obremenitev po namestitvi je nujen del procesa, ko nameščate nov hladilnik. Osnovne plošče sicer omogočajo spremljanje temperature sistema v BIOS-u, ki pa vam nič ne koristi, če bi radi preverili, kakšne temperature dosega procesor, ko je pošteno obremenjen. Za zanesljive rezultate boste morali spremljati temperaturo v Windows XP. Če imate Abitovo osnovno ploščo, imate tudi program *uGuru*, ki se odlično obnese pri spremljanju temperature sistema, pa tudi obvešča vas, ko ta doseže kritično. Lastniki osnovnih plošč drugih proizvajalcev preizkusite *SpeedFan* ali *Motherboard Monitor*. Nato si omislite še *HeavyLoad*, ki ga boste našli na DVD-ju, priloženem reviji. Ta program je namenjen testiranju sistema na enak način, kot bi to naredila kakšna zahtevnejša igra. Če začne vaš računalnik besno piskati, se ponovno zaganjati ali če vidite, da so temperature naenkrat močno poskočile, je nekaj narobe - preverite, če je hladilnik pravilno nameščen in da nič ne moti pretoka zraka prek severnega mostu na osnovni plošči.

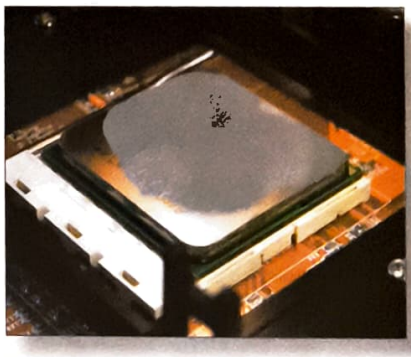
Če vas vijačenje ne zanima, pa pustite računalniku, da poskrbi sam zase. AMD-jevi procesorji imajo sistem "cool'n'quiet", ki zahteva posebne gonilnike. Ko so ti nameščeni, bo procesor sam prirejal frekvenco delovanja, hitrost vrtenja ventilatorja in porabo, da se bo lahko spoprijel z zadanimi nalogami, tako da si bodo lahko ventilatorji v ohišju malce odpočili. *SpeedFan* lahko tudi spremlja temperature in primerno prireja hitrosti vrtenja ventilatorjev. Če ne nameravate zamenjati hladilnika na grafični kartici, pa si oglejte *ATITray* ali nVidiin *nTune*, ki omogočata spreminjanje hitrosti vrtenja ventilatorjev na grafičnih karticah. Preizkusite vse nastavitve, ki jih spreminjate. PCF

Tišina, prosim

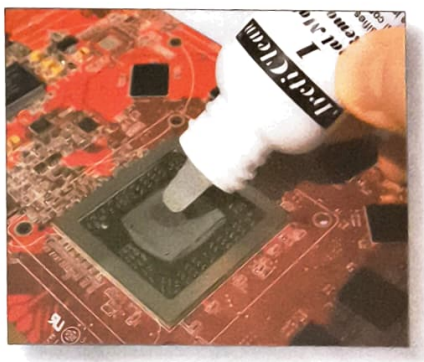
Tiho delovanje za vsakogar



1 Če imate na procesorju že dolgo originalni hladilnik, bo ta verjetno skorajda zalepljen na procesor - malce ga zasukajte, da ne boste na silo izvlekli procesorja iz podnožja. Če želite odstraniti hladilnik z grafične kartice, samo odvijte vijake na spodnji strani kartice, pa bo kar padel stran.



2 Ko odstranite stari hladilnik, boste videli, da je procesor prekrit s srebrno žolco, ki jo je potrebno očistiti. Če ima vaš hladilnik že naneseno termalno pasto, bomo predvidevali, da se želite znebiti tudi te. Pasto z obojega očistite na enak način.

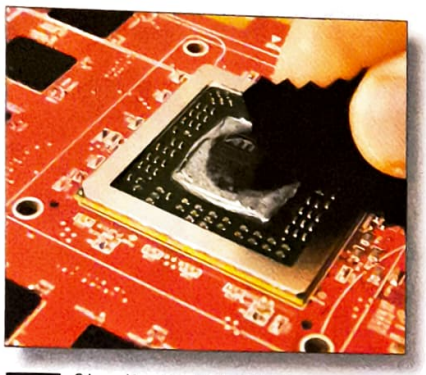


3 Previdno nanesite nekaj kapljic odstranjevalca ArctiClean Thermal Compound Remover na umazane dele. Ta bo odstranil vse sledi termalne paste. Če ArctiCleana nimate, uporabite 90% alkonol, ki bo prav tako dobro opravil nalogo.

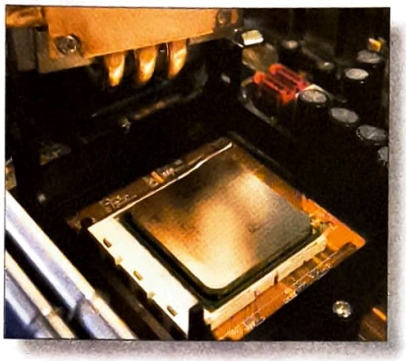
Obrnite za nadaljevanje vodiča...

... nadaljevanje s prejšnje strani

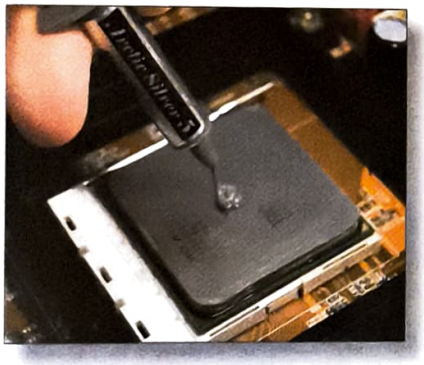
Zdaj je čas, da poiščete termalno pasto...



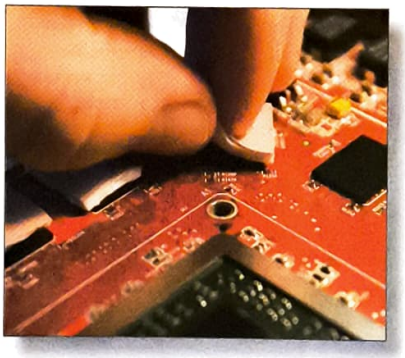
4 S krpo, ki ne pušča nitk odstranite prav vse ostanke termalne paste. V paketu ArctiClean je tudi tekočina, imenovana Thermal Surface Purifier. Nanesite nekaj kapljic na procesor in ga pošteno obrišite.



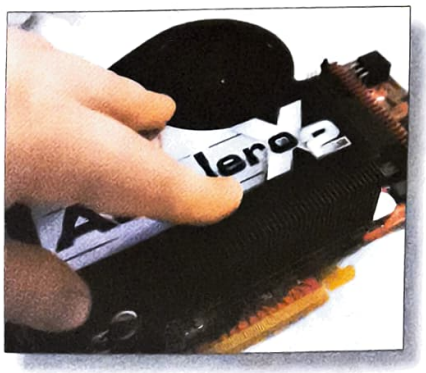
5 Preverite, če sta hladilnik in procesor čista in da je čistilna tekočina izhlapela, saj lahko tudi prah ali dlake zmanjšajo učinkovitost hladilnika. Tukaj je naš svetleč Athlon 64, pripravljen na svež nanos na videz neprijetne termalne paste.



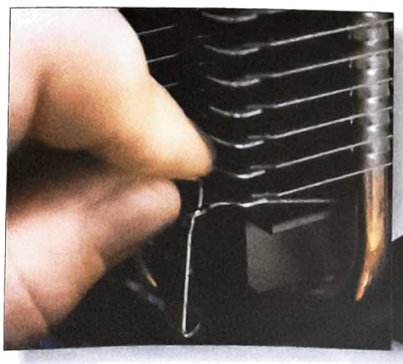
6 Potrebovali boste kapljo termalne paste, velike približno kot zrno riža (pol manj, če nameščate hladilnik na grafično kartico), ki jo namažite prav na sredo procesorja. Potrebna je zelo majhna količina paste. Če zamenjujete hladilnik na grafični kartici, na hladilnik namestite termalne blazinice, preden nadaljujete.



7 Ta korak velja samo za grafične kartice - odvisno od hladilnika, ki ste ga izbrali za grafično kartico, bo potrebno na pomnilniške čipe namestiti še termalne blazinice ali majhne hladilnike. Opravilo je čisto enotavno, a zahteva nekaj natančnosti.



8 Poravnajte hladilnik nad procesor in ga enakomerno pritisnite navzdol. Uporabniki Pentiumov 4 in Athlonov 64 zavrtite hladilnik za 20° v obe smeri, da odstranite zračne mehurčke in da se termalna pasta porazdeli. Hladilnika na grafični kartici ne premikajte.



9 Hladilnike za procesor lahko zdaj pritrdite, kot piše v navodilih. Na grafični kartici pa je potrebno vijake pritrditi diagonalno, da bo pritisk optimalen. Če ima vaš izbran hladilnik ventilator, le-tega priklopite - zdaj ste pripravljeni na vzlet.

Testiranje računalnika

Kaj je prineslo malo vijačenja...

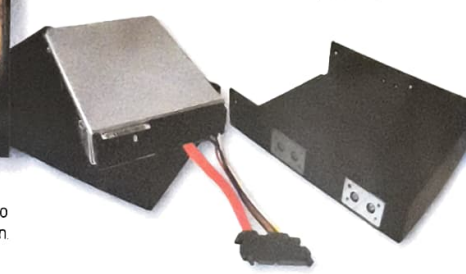
Hrup, ki ga je računalnik povzročal, smo uspeli zmanjšati za 25dB - za skoraj 80% v primerjavi s prejšnjimi hladilniki. Temperatura procesorja je prav tako znatno padla, a je bila temperatura severnega mosta nekoliko višja, ker je pasivni hladilnik za procesor zelo blizu tega čipa.

PRIVZETI SISTEM: AMD Athlon 64 3500+ Venice in ATI X1900XTX s privzetim hladilnikom, Coolermasterjevi ventilatorji, ki so bili v ohišju ob nakupu (brez regulatorjev), OEM 580w napajalnik, dva diska Western Digital Caviar 180GB.

PCF TIHI SISTEM: AMD Athlon 64 3500+ Venice s hladilnikom Scythe Ninja Plus cooler, ATI X1900XTX s hladilnikom Arctic Cooling Accelero X2, ventilatorji AcoustiFan C-Series, Hiper 580W Type-R, dve izolacijski kletki Scythe Silent Box (trdi disk WD Caviar 180GB).

TESTIRANO S: *HeavyLoad*, *Oblivion* (1.920x1.200, vse vključene podrobnosti).

	PRIVZETI SISTEM	PCF TIHI SISTEM
Hrup (v ohišju)	59dB	27dB
Hrup (na razdalji 1m)	47dB	22dB
Temp. proc. (pasivno)	Ni podatka	Mirujoč 28°C Obrem. 52°C
Temp. proc. (ventilator)	Mirujoč 46°C Obrem. 58°C	Mirujoč 21°C Obrem. 40°C
GPU temp	Mirujoč 65°C Obrem.91°C	Mirujoč 41°C Obrem. 79°C
Temp. sev. mosta	Mirujoč 27°C Obrem. 34°C	Mirujoč 47°C Obrem. 54°C

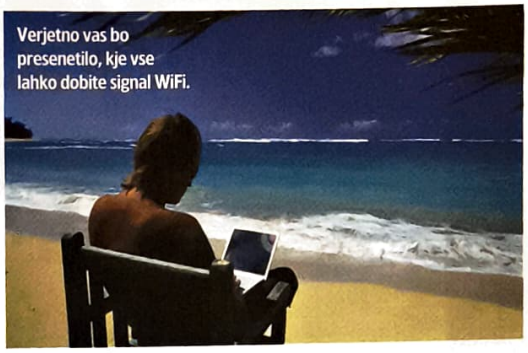


Te izolacijske kletke Silent Drive bodo poskrbele, d abodo vaši diski hladni in tihi.

Najdite omrežja WiFi

Podajte se z nami v svet nevidnega interneta z *WirelessMon*

Ko imate opravka s tradicionalno nestabilnimi brezžičnimi signali, večkrat vidna znamenja, da ste izgubili zvezo, niso dovolj dobro vidna ali pa jih dobite prepozno. Dodajte temu še nagnjenost modernih usmerjevalnikov, da se ponašajo s šepajočo strojno-programsko opremo (ena tistih velikih skrivnosti, ki je pri *PCF* še nismo rešili) in rezultat je lahko samo nervoza ob prepogostih padcih iz omrežja. Na srečo imamo za vas program *WirelessMon*, ki vam bo v vseh trenutkih dal preprost, a vseeno podroben pogled na to, kaj se dogaja z vsemi nevidnimi signali, ki se vrtinčijo okoli vaše glave. *WirelessMon* pridno beleži vse, kar se dogaja z brezžičnim omrežjem in vizualno prikaže signale kot serijo koncentričnih krogov.


Verjetno vas bo presenetilo, kje vse lahko dobite signal WiFi.

Nadgradnja

Zadnja različica *WirelessMon* ponuja možnosti, kot sta podpora za naprave GPS in izboljšan uporabniški vmesnik. Če vas reč zanima, lahko program nadgradite za okoli 8.000 SIT in prihranite okoli 4 tisočake. Kliknite na About in nato še Buy.

www.passmark.com

PROSTO SPREHAJANJE

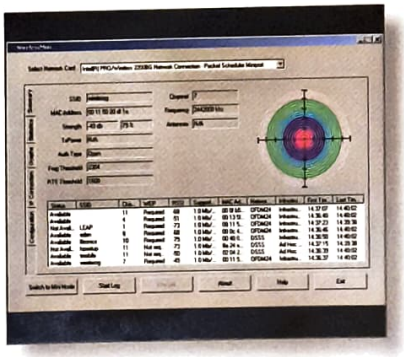
Na disku boste našli celotno različico programa *WirelessMon 1.0* podjetja PassMark, ki se običajno prodaja za okoli 4.000 SIT. Namestitev je preprosta kot le kaj - nobene potrebe ni, da bi vnesli serijsko številko, se registrirali ali priklopili na internet, kar je zares priročno v slučaju, da je vaš brezžični signal izgubljen kdo ve kje.

Naše ljubezensko razmerje z WiFi je prevečkrat trpelo zaradi slabe kvalitete signala. Poigrajte se s tem zares koristnim orodjem in kmalu boste izvohali dovolj stabilen signal in brezskrbno deskali po spletu. **PCF**

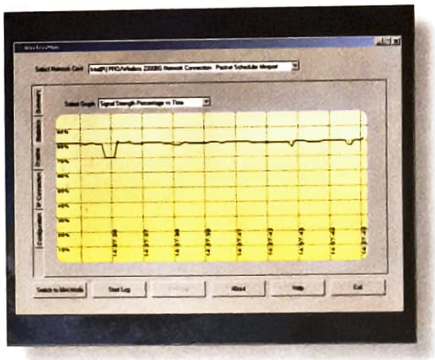
> "WirelessMon pridno beleži dogajanje in vizualno prikaže brezžične signale"

Priključite se

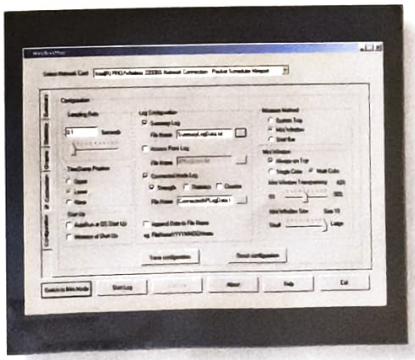
Tega vam Windows ne bo pokazal



1 To je zaslon, ki ga boste uzrli, ko program poženete. Če ne vidite prikazovalnika moči signala, verjetno samo niste izbrali prave brezžične kartice. Izberete jo lahko v spustnem meniju označenem s **Select Network Card**. Zdaj kliknite na jeziček **Graphs** na levi strani odprtega okna.



2 Ta graf prikazuje moč signala, ki ga jahate. Zelo uporabno, ko boste paradirali naokoli s svojim notesnikom in iskali najboljšo točko za sprejemanje signala in brezskrbno deskanje. S pomočjo spustnega menija (označenega kot **Select Graph**) lahko preverite hitrost prenosa podatkov.



3 Kliknite na jeziček **Configuration** in določite nastavitve, kot je denimo hitrost vzorčenja (krajši kot je čas, bolj pogosto bo program preverjal signal), kam želite shranjevati dnevnik in **Mini Window**. Da bi videli to skrivnostno poimenovano lastnost, kliknite na **Switch to Mini Mode**.

4 Voila! Zdaj lahko spremenite kotiček vašega zaslona v indikator brezžičnega signala. Tako boste vedno vedeli, da vam signal pohaja, še preden vas vrže iz *Messengerja*. Če je prikaz v zgornjem desnem kotu moteč, ga lahko mirno prestavite drugam.

NA DISKU

WirelessMon 1.0
Ta uporabna aplikacija vam bo pomagala poiskati brezžičen signal s svojim zelo lepo preglednim uporabniškim vmesnikom.
www.passmark.com

K9 Web Protection
Zdaj, ko ste priključeni, boste verjetno želeli zavarovati otročad pred temnimi stranmi vsemrežja. *K9* bo jezno oblajal vsakega internetnega umazanca in tako preprečil, da bi vaši najmlajši uzrli kaj neprimernega.
www.k9webprotection.com

Firefox
Ko imate enkrat veter v jadrih, se podajte na odrto morje z nam najljubšim spletnim brskalnikom. Nimamo ga radi samo zaradi kul imena: *IE6* potolče tudi s svojimi lastnostmi.
www.getfirefox.com

Screamer Radio
Uživaškega vzdušje vam ne bo ušlo, če se boste s pomočjo programa *Screamer Radio* priključili na radijsko postajo iz, recimo, Jamajke.
www.screamer-radio.com

Ogledali smo si vzpon CCTV in se vprašali, kolikokrat smo na sprehodih skrivno posneti

Velika Britanija je svetovna prestolnica CCTV, smo zaključili pri našem nedavnem izletu na to veliko otočje. Kjerkoli se sprehajate po Otoku, vas bo čez dan posnelo približno 18 kamer. In to povsod – ne le v Londonu, kjer obstaja možnost, da se boste pojavili na posnetkih več kot 40-krat. Med pisanjem teh vrstic v Angliji tiho deluje kar okoli 750.000 kamer.

Na angleških cestah je prav tako postavljenih okrog 6.000 kamer, ki beležijo hitrosti. Ves prihodek, ki ga te nadzorne kamere ustvarjajo, pa zagotavlja, da se bo ta številka v prihodnosti še povečala. Bo tako tudi v Sloveniji?

OBSEDENI S SLIKO

Človek bi mislil, da nam bo povsod prisotnega nadzora s kamerami počasi dovolj. Toda ne: zdaj so se za zadevo pričeli zanimati tudi povsem običajni ljudje. Naj gre za pakete za domačo varnost, kot je *CamGuard*, ki vam omogoča, da spremenite spletno kamero v napravo za nadzor, oddaljeni dostop, kamere za oddaljeni nadzor, kot je Wireless PT NetCam ali domače naprave CCTV – želimo si dostopa do naše lastne mreže vohunskih kamer. Na srečo pa nas pred železnim pogledom naših radovednih sosedov varujejo zakoni, ki jim dovoljujejo snemati le na njihovem lastnem zemljišču.

Bo to kmalu vsakdanji prizor v dnevnih sobah po vsem svetu?

Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

Delavnica

Kako uloviti tatu

Največji problem skupnega življenja z ljudmi je v tem, da pričakujejo, da si boste stvari z njimi "delili". Ne glede na to, s kom si delite življenjski prostor, pa naj gre za otroke, starše, butlerja, prijatelje ali kopico pokorne služinčadi, bo nekega dne skrivnostno izginil kak kos vaše lastnine. Verjetno bo pri tem šlo za osamljen pripetljaj, na katerega boste zlahka pozabili. Komu se navsezadnje sploh ljubi razburjati, če mu občasno zmanjka en piškot? Ko pa stvari uidejo nadzoru – in sodeč po lastnih izkušnjah, se to prej ali slej tudi zgodi – pa majhne tatvine tu in tam nazadnje nanesejo na presneto veliko piškotov.

In kaj lahko storite? Sporočila, ki jih v navalu besa pustite v hladilniku, niso nikoli odgovor, in povzročijo še več težav, kot jih rešijo. Soočenje in obtožba brez pravega dokaza lahko vodita v vse mogoče neprijetnosti, zato potrebujete nekoga za kritje.

Skupaj s podporo vašega računalnika, spletne kamere in *CamGuard Security System*, ki ga boste disku priloženem prejšnjemu *PCFormatu*. Pokazali vam bomo, kako nastavite prikrit nadzorni sistem in zasačite plenilca hladilnikov pri dejanju s pomočjo vsevidne tehnologije, ki zmeraj skrbno oprezuje. V pomoč vam bo tudi pri lovljenju tatov, kadar ste na počitnicah. **PCF**

Nadgradnja

Na disku *PCF54* boste našli brezplačno različico *CamGuard* s številnimi možnostmi. Najnovejšo različico, ki vključuje možnosti oddaljenega dostopa, lahko kupite za okoli 17.600 SIT na spletni strani *CamGuarda*, na www.zzzsoft.com

OD BLIZU CAMGUARD SECURITY SYSTEM

A ZASLON Zaslon v živo prikazuje sliko z lokacije vaše spletne kamere, tako da lahko enostavno usmerite vaše oddaljeno oko na najprimernejše mesto za zasačenje tatu. Prav tako prikazuje čas in datum, ki sta odtisnjena na vsaki sliki in video posnetku, ki ga zajame *CamGuard*.

B ALARMANTNO Z izbiro ikone zraven gumba Alarm odprete možnosti alarma. Tukaj lahko nastavite, ali želite, da potencialne tatove odžene zvok, ali pa želite, da ostane kamera skrita, da lahko z njeno pomočjo zberete ključne dokaze po vzoru znanega belgijskega detektiva. Izberete lahko tudi, kaj bo program snemal – slike ali video.

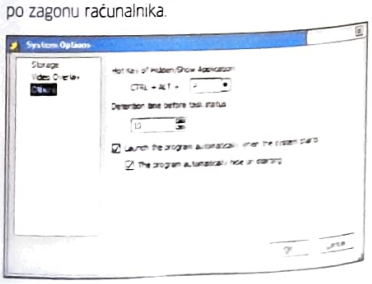
C POKLIČI ME V možnostih alarma boste našli tudi možnosti obveščanja. Če vas ne bo v bližini, ko se bo tatič lotil svojega malopridnega posla, vas bo *CamGuard* o tem obvestil po elektronski pošti ali telefonu. Najbolj učinkovita je možnost obveščanja prek elektronske pošte, ki vam pošlje dve, s časom in datumom označeni sliki, ko se sproži alarm.

D ČAS ZA ORODJA *CamGuard* shranjuje ves posneti material v Event List, do njega pa imate dostop dnevno, tedensko ali mesečno. Na razpolago so vam tudi možnosti osnovnega zajemanja videa in zajemanja časovno določenih posnetkov prek spletne kamere.

Tajne operacije

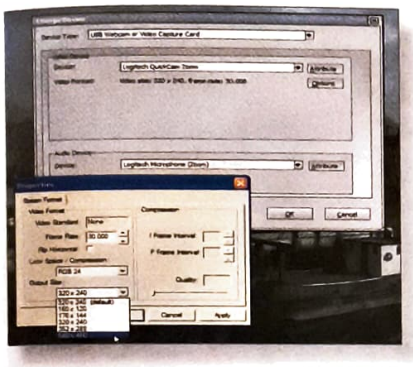
Pod krinko

Sistemske možnosti ponujajo osnovna orodja za poganjanje programa v ozadju. Tukaj lahko prilagodite *CamGuard* tako, da se bo nevidno zagnal takoj po zagonu računalnika.

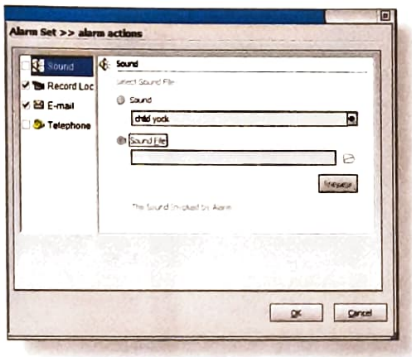


Izvrstni slednik

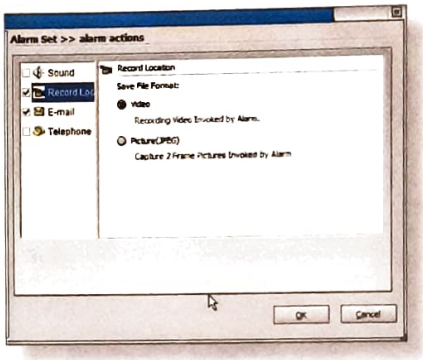
Ulovite tatiče pri nečednem dejanju



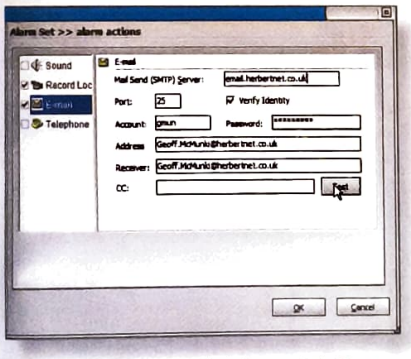
1 Najprej morate v nastavitvah naprav v *CamGuard* izbrati vašo spletno kamero; ta zaslon se prikaže, ko prvič zaženete program. Če imate na trdem disku dovolj prostora, izberite najvišjo ločljivost zajema, ki jo dobite na razpolago.



2 *CamGuard* lahko nastavite tako, da vas bo ob sprožen alarmu opozoril z zvokom, če želite vsiljivca presenetiti, pa lahko to možnost onemogočite. Če imate dobro opremo s prostorskim zvokom, lahko lopova prestrašite tudi z lastno, grozljivo zvenečo zvočno datoteko...

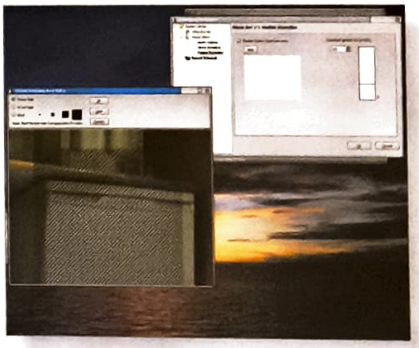


3 Naj še enkrat omenimo, da je zmeraj priporočljivo izbrati možnost **Recording Video**, če imate seveda dovolj prostora na trdem disku. Tako boste lahko zmeraj ustavili posnetek in iz njega zajeli posamezno sliko. Možnost **Picture** pa shrani sliko le na vsake pol sekunde.

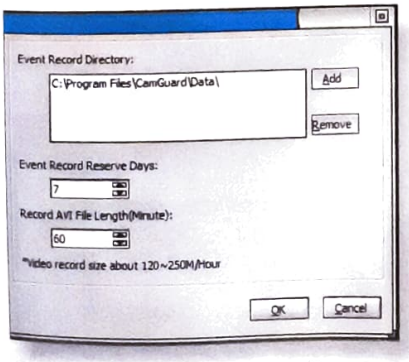


4 Ko bo sumljiva oseba brskala po vaši lastnini, vas verjetno ne bo doma, zato je možnost elektronskega obveščanja nadvse koristna. Vse informacije o nastavitvi e-pošte lahko najdete v vašem odjemalcu; odprite **Outlook Tools→Emails Accounts→Change Settings**, da si ogledate nastavitve vašega strežnika SMTP.

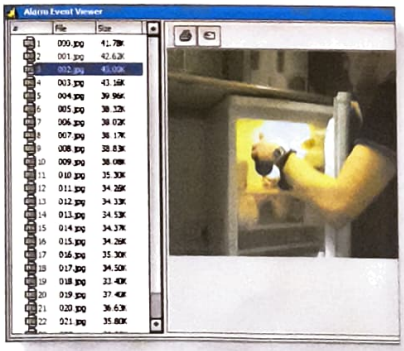
5 Uporabite voljno laboratorijsko miško ali urednika, če ga imate, da testirate postavitev kamere in zagotovite, da je kar najbolje skrita. Za USB kabel spletne kamere lahko uporabite podaljške, zapomnite pa si, da je pet metrov največja možna dolžina kabla za vse naprave USB.



6 **Motion Detection Area** definira področje, v katerem bo določena količina gibanja sprožila alarm. Okoli področja, ki ga želite nadzorovati ali zablokirati, povlecite okvir, in kamera se bo osredotočila nanj. Občutljivost lahko v celoti prilagodite, da preprečite programu, da bi zapravil sedem ur za snemanje mačke.



7 V **System Options** lahko nastavite, kam se bodo shranjevale datoteke, in izberete, kako dolgo bodo posnetki shranjeni, preden bodo prepisani. Tukaj lahko prav tako nastavite možnosti nevidnega zagona *CamGuard* skupaj z zagonom računalnika.



8 Ponovno zaženite računalnik in *CamGuard* bo pričel svojo čarovnijo tiho opravljati v ozadju. Ko se bo sprožil alarm, boste o tem prek elektronske pošte obveščeni na vašem oddaljenem računalniku, vsi posnetki pa bodo shranjeni lokalno v **Tools→Alarm Event Viewer**. Aha! Kot kaže, smo našli storilca.

9 Po obilnem obroku zbente ožjo družino, prijatelje in osumljence v dnevni sobi in razglasite, da boste razkrinkali krivca, pri tem pa si ob primernem času tu in tam pogladite brke. Nato pritisnite **[CTRL]+[ALT]+[P]**, da vsem prikažete obremenilni dokaz.

Osnovna varnost

Pozabljivemu uporabniku priskoči na pomoč *Password Manager XP*

Med vašimi potovanji po internetu ste verjetno ustvarili veliko število brezplačnih računov za elektronsko pošto, sodelovali na forumih, uporabljali storitve PayPal in eBay ter različne internetne bančne račune, od katerih ima vsak lastno geslo.

V tem primeru se po vaših ubogih možganih nedvomno valjajo številna gesla, sami pa dobro vemo, kako težko se jih je spomniti, kadar določene spletne strani že nekaj časa niste obiskali. Če se kratkoročno preveč zanašate na možnost vašega brskalnika, da si zapomni gesla, se boste znašli v težavah, takoj ko boste izbrisali mapo s piškotki.

Ničesar ne prepuščajte naključju – naj *Password Manager XP* zavaruje vsa vaša gesla.

MOJSTRSKO UPRAVLJANJE

Na tej točki vam lahko z varno bazo vseh vaših gesel priskoči na pomoč *Password Manager XP*. Izbirate lahko med osmimi enkripcijskimi algoritmi, od 128-bitne do 512-bitne enkripcije, vse pa lahko uporabljate istočasno – kar pomeni, da se bodo hekerji pri poskusu razbijanja gesla znašli v osmih krogih pekla. *PMXP* se prav tako integrira v *Internet Explorer*, kar vam omogoča dodatne možnosti gesel v meniju, ki ga odprete s klikom na desni gumb miške. Na razpolago je tudi generator gesel, tako da se vam nepomembnih gesel nikoli več ne bo treba učiti na pamet. Ali uporabljati istega gesla vsepovsod. Sram vas bodi.

Na tokratnem disku boste našli celotno različico 1.99, ki nestrpno čaka na namestitev. Za vse tiste, ki ste kar naprej na poti, pa program ponuja tudi zares uporabno možnost, s katero lahko iz vašega računalnika prenesete celoten program in baze podatkov na pomnilniški ključ. **PCF**

> "Zaradi osmih stopenj enkripcije se bodo hekerji pri poskusu razbijanja znašli v osmih krogih pekla"

NA DISKU

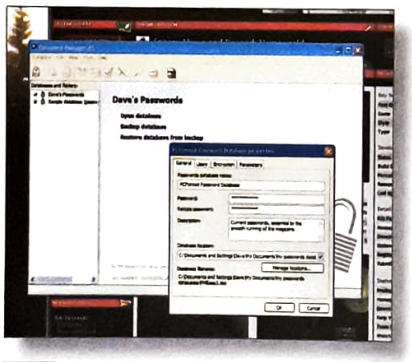
XP Syspad
Skrb za gesla je ena stvar, zamenjava izgubljene kode izdelka pa je veliko bolj zapletena. *XP Syspad* vam z brskanjem po XP omogoča poiskati izgubljena gesla.
www.xtort.net/xpsyspad.php

Samurize
Samurize je majhna aplikacija, ki beleži delovanje vašega sistema. Medtem ko delate, nadzira uporabo trdega diska, delovanje procesorja in vse pomembnejše temperature sistema.
www.samurize.com

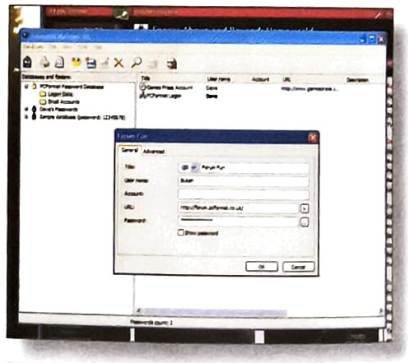
Nadgradnja
Različico 2.2 lahko dobite 20% ceneje na www.cp-lab.com z vnosom kode FP20060513. Nadgradnja vam omogoča napredno integracijo z večjim številom brskalnikov in druge ugodnosti.
www.cp-lab.com

Ne pozabi me

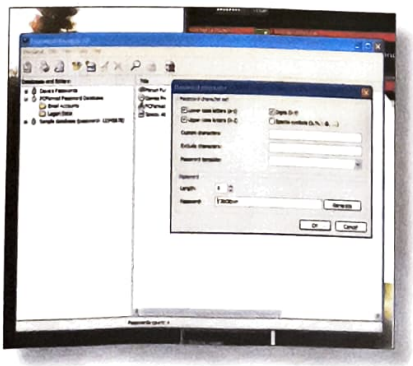
Kako se izogniti ponavljanju gesel



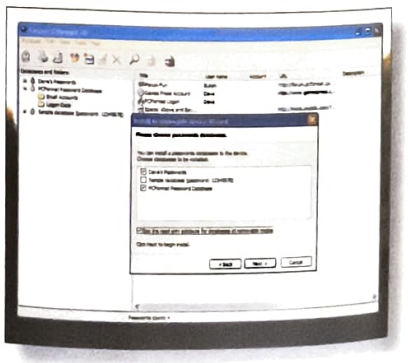
1 Odprite **Database→Create new**, da ustvarite podatkovno bazo. Sedaj lahko izberete ime mape, ustvarite zadnje geslo, ki ga boste kdaj potrebovali, in izberete želeni enkripcijski algoritem. Smotrno je, da vključite še opombo, ki vas bo spomnila na vsebino mape.



2 S klikom na veliko ikono mape v orodni vrstici lahko ustvarite posamezne mape za ločitev različnih vrst gesel. Za vnos novega zapisa o geslu preprosto kliknite ustrezno ikono in dodajte ime, spletni naslov in nazadnje še geslo.



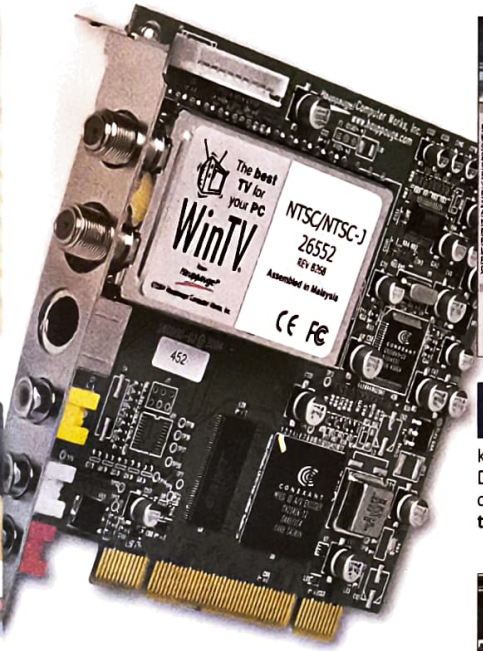
3 Ustvarjanje prijavnega gesla za novo stran v *Internet Exploreru* je povsem enostavno. Z desnim gumbom miške kliknite na okvir gesla strani in izberite **Generate password**. Ko je geslo ustvarjeno, znova kliknite z desnim gumbom miške in izberite **Save password** in odprlo se bo okno za nov zapis.



4 Ko je baza podatkov dokončana, jo lahko prenesete kamorkoli. Odprite **Tools→Install to removable device Wizard...** in izberite napravo, kamor jo želite namestiti. Nato izberite, katere baze podatkov želite prenesti in ali jih želite omogočiti samo za branje, za namestitev pa nato kliknite **Next**.

Stran s televizijo

Dajte svoji stari analogni kartici drugo priložnost s pomočjo *ChrisTV*



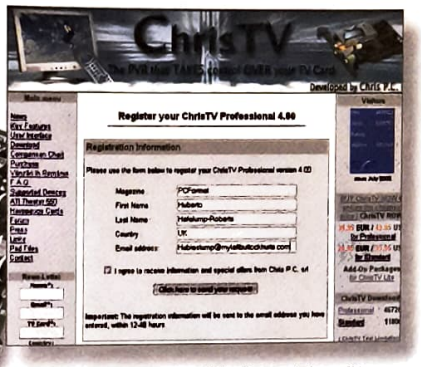
Digitalna televizija je za slabiče. Izvrstna slika in cela kopica zanimivih kanalov – toda te stvari ne predstavljajo nobenega izziva, kajne? Če se ne borite vsako noč z zvito statiko, majavimi antenami in poskušate ugotoviti, ali je tista roza reč, ki jo lahko vidite skozi sneg na Kanalu A, tisto, kar mislite, da je, ali pa zgolj podlaket voditeljice oddaje E+, niste pravi moški/ženska/ "odločno odklanjam, da bi me kategorizirali po spolu".

Če ste še zmeraj ponosni član te skupine, lahko *ChrisTV* nekoliko izboljša vaše analogno življenje, čeprav deluje tudi z digitalno in kabelsko televizijo. In še preden nam pričnete pošiljati pisma, naj povemo, da se aplikacija imenuje "Chris te-ve" in ne "Christ Pet" – in ja, ustvaril jo je tip po imenu Chris. Z uporabnim orodjem za načrtovanje urnika snemanja in nadzorom nad nastavitvami slike, ki meji na obsesivno-kompulzivnega, boste pripravili vašo staro TV kartico do tega, da bo prikazovala veliko boljšo sliko kot prej. **PCF**

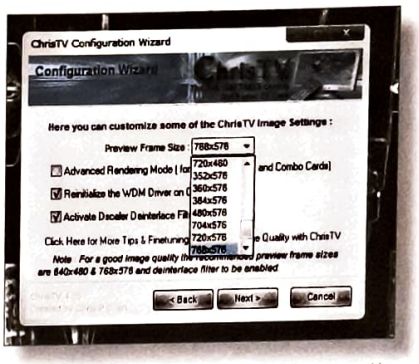
Nadgradnja

Ob nakupu najnovejše različice *ChrisTV Professional* (ki vključuje podporo za kartice s strojnimi dekodirniki MPEG-2) vam je na razpolago 25% popust. Pri nakupu na spletu preprosto uporabite naslednjo kodo: CTV4-PCFormat-190.

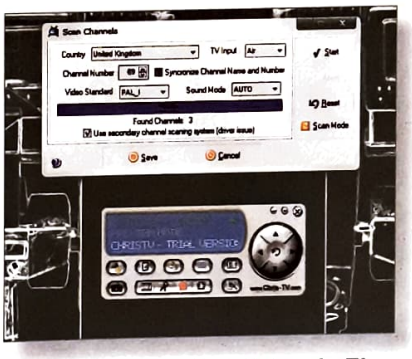
www.chris-tv.com



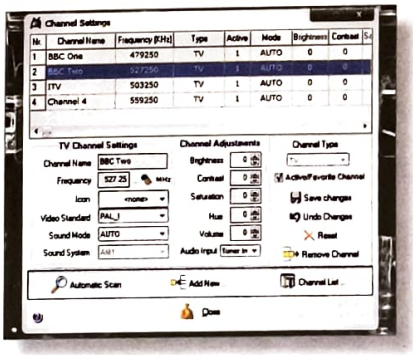
1 *ChristTV* nima preroških ali vsevednih moči in tako ne podpira vseh TV kartic. Ta različica deluje le s karticami, ki uporabljajo dekodiranje MPEG2, kamor v glavnem sodijo starejše, manj zmogljive kartice. Da bo program deloval dlje časa, boste morali programsko opremo tudi registrirati, kar lahko storite na **www.chris-tv.com/future/registration.html**.



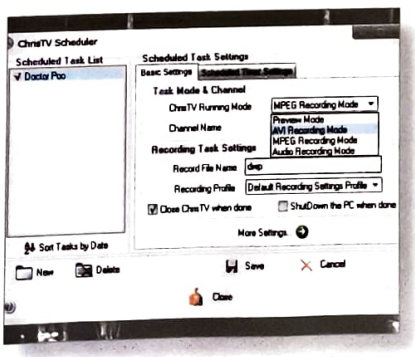
2 Pred namestitvijo aplikacije je potrebno namestiti ločen vtičnik **Dscaler Deinterlace** (na disku). Nato namestite še *ChrisTV* in zagnal se bo čarovnik za konfiguracijo programa. Prepričajte se, da ste izbrali **activate Dscaler Deinterlace filter**, nato pa izberite še primerno ločljivost – višja ločljivost daje boljšo sliko, a tudi bolj obremeni procesor.



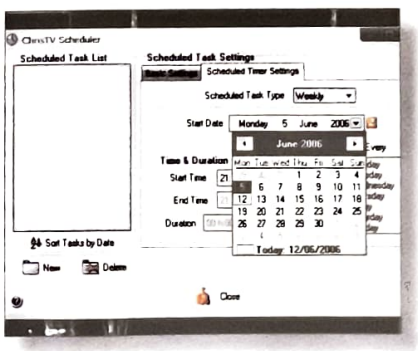
3 Pri iskanju kanalov izberite **PAL B** in **air** v **TV input** (razen če imate kabelsko TV). Če začetni pregled ne najde nobenih kanalov, kliknite **scan mode** na desni strani, da preklopite na pregled po frekvencah. Če imate težave, lahko uporabite tudi možnost **use secondary channel scanning system**.



4 Nato kliknite **channel settings**. Tukaj lahko zamenjate vrsti red kanalov, ki jih je našla vaša kartica, in jih ustrezno poimenujete. Prav tako pa lahko izberete dodatne nastavitve za posamezne kanale, kot so fine prilagoditve frekvence ali spremembe kontrasta, zaščitenost in jakosti za posamezni kanal.



5 Sedaj je čas za načrtovanje snemanja. Če niste ravno pognali korenin na fotelju, boste morali tu in tam odlepiti svoje oči od televizorja, zato boste včasih zamudili vaše priljubljene oddaje. S *ChrisTV* lahko določite vrstni red snemanja številnih programov v izbranih formatih (AVI, MPEG ali samo v zvočni obliki).



6 Določite lahko tudi snemanja, ki se bodo aktivirala vsak dan, teden ali mesec ob istem času, na razpolago pa imate tudi možnost izklopa *ChrisTV* ali celo PC-ja, ko je snemanje zaključeno – navsezadnje je nepošteno do okolja, če bi PC snemal neko oddajo prvi dan vašega dopusta, preostali čas pa ne bi počel ničesar drugega.

"S plemenom je potrebno upravljati kot s podjetjem"

Ustvarite lasten klan

Ste kdaj razmišljali o tem, da bi ustvarili svojo spletno bando? Naj vam zaupamo, kako...

PC je morda dejansko najboljša in oh in sploh igralna platforma, a veliko igralcev ne izkorišča njegovega potenciala. Že res, da v sleherniku obstaja nekaj napetosti, ko se vključi na strežnik svoje najljubše mrežne "pobijavščine", je pa to daleč od najboljše igralske izkušnje. Tam lahko naletite bodisi na popolnoma nepismeno populacijo igralcev, ki so nekje slišali, da je na primer *Counter-Strike* igra, kjer se da razturiti po dolgem in počez, v resnici pa ne znajo niti streljati z M4, ali pa se po pomoti znajdete na katerem izmed strežnikov za *Quake* ter vas ob poslednji cvenk za burek spravijo pravi mojstri internetnega klanja. Skratka – proti Misu in podobnim nimate šans. Za njimi je namreč deset let težkokategornega igranja.

Ključ do tega, kako postati vedno boljši in imeti vedno več od igranja, pa leži v kontingentu istomislečih osebkov, torej v klanu. Mnogim to ne diši, to bobnanje skupaj klike "geekov", je pa pomembno, da se vsaj v začetku zaveste, da morata igralce skupaj držati koordinirano prijateljstvo in skrb za dobro zabavo. Mogoče čez čas uzrete sadove trdega plemenskega dela ter si ustvarite spletni sloves, kjer bodo novinci v igri vsakič, ko boste ponovno prišli na kakšen javni strežnik, v gate izpustili izcedek rumenorjave barve in smrdečega značaja. A raje se za začetek osredotočite na to, da igrate najljubšo igro s peščico ljudi, ki jih poznate in jim zaupate.

MEHANIKA KLANA

Osnove rekrutiranja članov in vzpostavljanje identitete se nahajajo v vodicu ob strani, mi pa se za trenutek raje osredotočimo na področje upravljanja z ekipo. V idealnem svetu boste za svoje pleme najprej ustvarili spletno [illegible]

Kakšne so možnosti, da se okitite s slavo, če se pridružite igralnemu plemenu?

Po svetu med sabo tekmuje na tisoče klanov. Med njimi so tudi takšni, kot je na primer (SLOfaca) (www.slofaca.net), katerega člani tekmujejo zaradi zabave. Možnosti pa so praktično neskončne. Lahko vam tudi uspe postati profesionalec in se vpisati med nesmrtne legende.

PROFESIONALCI

Eden izmed najbolj uspešnih klanov sta zagotovo SK in 4-Kings (www.four-kings.com). Slednji so pričeli na podoben način kot vsi ostali – na javnih spletnih strežnikih in s tekmovanjem v raznih spletnih ligah. Na koncu pa jim je uspelo tudi tisto, kar so si po tihem želeli – postali so namreč prvi profesionalni klan v Angliji, ki jih podpirajo sponzorji, kot so Intel, Shuttle in SteelSeries. To pomeni seveda, da so "klanovci" plačani za igranje ter potujejo po svetu kot promotorji elektronskega športa.

PAMETNI PAMETNEMU

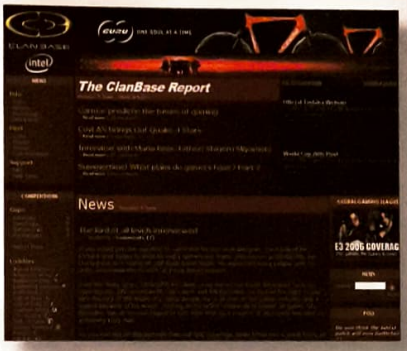
Philip Wide, eden izmed menedžerjev ekipe 4-Kings, vsem novopečenim profesionalcem (in tistim, ki si to želijo postati) svetuje: "Četudi postaneš profesionalec, to še ne pomeni, da si dosegel ultimativni cilj, saj ne gre za življenje brez stresa. Da ostaneš med najboljšimi, je potrebno vložiti veliko truda, kot v vsakem drugem športu. Zato moraš igro imeti resnično rad, seveda pa moraš biti pripravljen vanjo vložiti ure in ure. Tisti, ki si želijo zgolj zabave, mogoče sprva tega ne želijo popolnoma izgubiti, slej ko prej pa pri njih prevlada prepričanje, da je igranje v ekipi veliko bolj zabavno, kot nažiganje na naključnih javnih strežnikih."

Slava in čast čakata tudi na vas, če boste splavili svoje pleme. Mogoče.

Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

Stvaritev klana

Konstruirajte peklenski ubijalski stroj

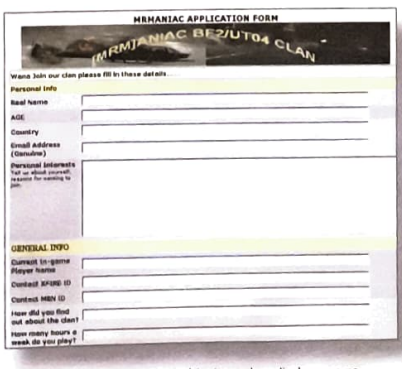


1 Pričnite s tem, da si izmislite kratko ime za klan in igro, v kateri resnično uživate. Igra narekuje tudi število rekrutov, ki jih boste potrebovali. Najbolje je, da se spravite na **www.clanbase.com** ter preverite, če že obstaja klan z istim imenom, in če ste že tam, dodajte še povezavo do svoje spletne strani, da si jo lahko ogledajo drugi.

2 Kar pomeni, da morate ustvariti še spletno stran in forum. Tam lahko objavljate novice in oglase za nove rekrute, načrtujete boje, sotrpinom predložite nastavitve IP za strežnike in programčke za glasovno komuniciranje, opominjate na povezave za najnovejše obliže za igro ter se na sploh s kolegi pomenkujete o tekočih tematikah.

3 Preverite spletni naslov **www.openci.de/index.php**. Gre za najverjetneje najmočnejše orodje za orkestriranje plemena. Z njim si lahko pomagate pri načrtovanju tekem, organizirate skupine ter v klan vpeljete sistem činov in medalj. Vodite lahko evidenco o tem, kateri izmed igralcev so se v preteklosti dobro odrezali. Za veterane.

4 Najprej zapolnite prostore v klanu s prijatelji, nato pa čim več časa preživite na javnih strežnikih ter opazujte druge igralce. Bodite pozorni na posebej vešče igralce, nato jih poskušajte nagovoriti. Za nekatere igre obstajajo celo spletne baze statistik, na primer **bf2s.com** in **ut2004stats.epicgames.com**.



5 Na spletni strani objavite oglas ali obrazec za rekrutiranje. V njem naj bo razvidno, v katerih igrah se vaš klan udejstvuje, starostne omejitve, osebni interesi, priljubljeni načini igranja, seveda pa jih povprašajte tudi o tem, kako so našli vaš klan. Kasneje lahko zlahka kontaktirate igralce, ki so se javili na vaš oglas.

6 Obiščite **www.clanyellowpages.com**, kjer boste našli vse, kar spodobno pleme potrebuje. Objavite povezavo do vaše strani ter kak oglas za nove igralce, nemara pa katerega že takoj najdete. Tu se nahajajo objave raznih ligaških tekmovanj, povezave do potrebnih orodij, nasveti za nove klane ter še mnogo drugih stvari.

forum. Seveda gre za dva pomembna elementa v promociji imena klana znotraj skupnosti in izboljšanju igre same. Organizirajte svoj forum tako, da določeni predeli ne bodo vidni nikomur drugemu kot zgolj članom klana in posameznim rekrutom, katerih znanje še ocenjujete. Javni del pa po drugi strani predstavlja dobro priložnost za čvek o raznih klanskih aktivnostih, s tem pa boste tudi vzpodbudili zanimanje za klan s strani drugih skupin in potencialnih novih igralcev. Potrebovali pa boste tudi prostor, kjer boste načrtovali pogubo svojih nasprotnikov. Dodajte strani še koledar dogodkov, tako da bo lahko vsak videl, kdaj so prihajajoči spopadi.

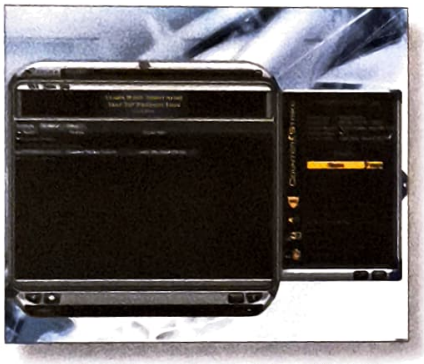
S plemenom je potrebno upravljati kot s podjetjem. Članom klana ne dajajte nalog pred vsemi, prav tako jih pred vsemi ne karajte, kadar so storili kaj narobe - delujte premišljeno. Posvetujte se z vsakim posebej o njihovih prednostih in slabostih - katere vloge, orožja ali položaji jim najbolj ustrezajo - in upajte ali pač ciljajte na to, da bo vaš klan skupek uravnoteženih osebkov in ne petih ostrostrelcev, ki se na "Aztecu" drenjajo na mostu, kdo bo imel boljši položaj za strel, dokler jim pred nosom ne poči granata, ki je priletela od spodaj (tipični "counterstrikeovski" prizor na javnih strežnikih).

Vsi najboljši klani imajo skupino ljudi ali posameznike, ki upravljajo z njimi, zakaj tega ne bi imeli tudi vi? Določite posameznike, ki naj poskrbijo za videz in dogajanje na spletni strani, druge pa za rekrutiranje novih igralcev, tako da vam ne bo preostalo drugega kot zgolj skrbeti za prihajajoče treninge in tekme ter samo promocijo klana.

Za nadaljevanje vodiča obrnite stran...

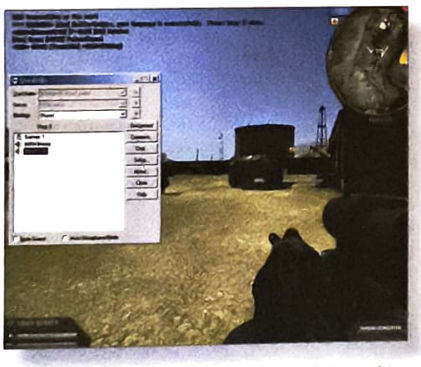
Potrebna orodja

Za mirno jadranje med plemenskimi tegobami

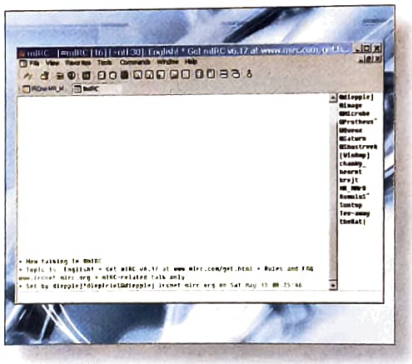


1 Če še nimate najetega strežnika, najdite kakšnega javnega. Programček *AllSeeingEye* ali obisk strani **www.game-monitor.com** bi vam lahko prišla pri tem še kako prav. Uporabite lahko celo *Xfire* (**www.xfire.com**) - aplikacijo za sporočanje, ki vam bo omogočila, da se priključite na isti strežnik kot prijatelji.

2 Ko boste imeli dovolj članov in ko bodo ti pridno in predvsem redno trenirali, je prišel čas, da se vključite v kakšno spletno ligo. Tam boste lahko tekmovali z drugimi klani ter dvignili nivo vaše igre, kot tudi opozarjali nase. **www.clanbase.com** ali **www.clanyellowpages.com** sta naslova, ki se ju najprej splača preveriti.



3 Dobra komunikacija med igro je nujna. S soigralci se morate pogovoriti o taktikah pred tekmo, kot tudi znati spremeniti slog igranja med samo igro. Vse vaše pravilne in nepravilne poteze, ki jih boste vlekli kot vodja klana, boste svojim sotrpinom najlažje podali prek programov *Ventrilo* ali *Teamspeak*.



4 Prihajajoče tekme objavljajte na spletni strani in uporabljajte *IRC* (enega najbolj priljubljenih odjemalcev boste našli na **www.mirc.com**) za komunikacijo z drugimi klani. Je najbolj osnovni pripomoček za organizacijo in usklajevanje različnih tekmovanj, ekip in igralcev. Nujna stvar, torej.

5 Pred tekmami vadite na stopnjah, ki jih boste najverjetneje nato tudi izbrali. Ekipa naj bo sestavljena iz izkušenih igralcev, ki se zavedajo tega, da mora biti uspeh rezultat znoja celotne postave in ne samo osamljenega kavboja. Učite se na svojih napakah, vedno pa imejte vsaj igralca ali dva v rezervi, če slučajno koga vrže s strežnika.

6 Z video aplikacijo, kot sta *Fraps* ali *Taksi* (prav tako na disku), lahko zajamete posamezne igre vašega plemena ter si nato celotno zadevo ogledate še enkrat in tako vidite, ali je kdo z nespametno igro ogrožal celotno ekipo. Analiziranje dogodkov po tekmi je pomembno, saj boste le tako prišli do optimalne postave, katere se bodo bali še preko Atlantika.

NA DISKU

Xfire
S tem komunikacijskim orodjem boste lahko videli, kdo je prisoten in v katerih igrah in na katerih mapah trenutno igra. Z njim lahko prav tako najdete strežnike in snamete nove obliže. **www.xfire.com**

Taksi
Dovoljuje vam zajemanje statičnih in video posnetkov vaših soigralcev med samo igro, te pa si lahko kasneje skupaj ogledate ter vidite, kako se je kdo odrezal. **taksi.sourceforge.net**

Ventrillo
Program s katerim komunicirate prek VoIP. Res nujna zadeva za vsako pleme, ki mora ohraniti govorno komunikacijo med tekmami. **www.ventrilo.com/index.php**

Phpbb
Za postavitev foruma boste potrebovali strežnik SQL/MySQL. Lahko uporabite katerega izmed vnaprej pripravljenih forumov na **www.network54.com**. Spletna stran je odlična za stvaritev nove skupnosti in oznanjanje dogajanja. **www.phpbb.com/downloads.php**

VLOŽITE ČAS

Brez muje se še čevelj ne obuje, pravijo. Trenirajte. In postanite organizirani. Občasen pogovor na IRC-ju o tem, kako bi lahko mogoče naslednji četrtek pa le odigrali kakšno tekmo, če že vašega psa ne bo tiščalo na kepo, ne pride v poštev. Potrebujete rutinsko načrtovanje prihajajočih dogodkov in ekipa mora trenirati določene taktike in stopnje vsak teden. Če komu to ni všeč, je najbolje, da ga zamenjate z nekom, ki bo bolj predan. Uspeh je odvisen od ekipne igre in ne samo od znanja natančnega streljanja z ostrostrelno puško.

Ko boste pričeli s testiranjem vaših sposobnosti, se poskusite na kakšnem javnem strežniku zbasati v isto ekipo in igrati, kot se spodobi, upoštevajoč taktike, ki morajo biti vsem članom klana dostopne nekje na zaklenjenem predelu foruma. Ne bo dolgo in potrebovali boste lasten strežnik. Ponudnikov je dovolj in ne bomo vam jih naštevali, predstavljajo pa dobro možnost za zaklenjeno preizkušanje taktik, stran od bebcev. Tam boste tudi gostili svoje sovražnike in ni ga boljšega od tekme na domačem terenu. Tistega jurja za strežnik pa bo vsak izmed desetih "klanovcev" le prispeval, če boste uspešni. PCF

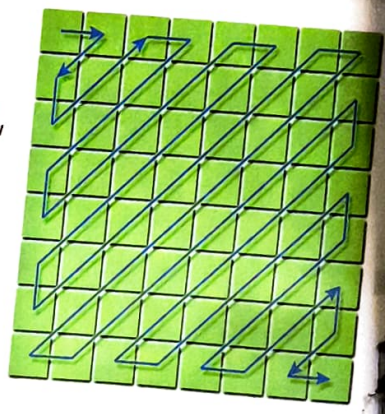
VSAK DRUGI SAMO ČETRTEK 150 SIT

vrhunci razvoja #15

RAZKRIVAMO NAJSODOBNEJŠO TEHNOLOGIJO

Microsoft napada JPEG

Windows Media Photo se hvali z visoko kakovostjo slik v polovični velikosti glede na JPEG, mi pa želimo izvedeti, kako bo Microsoftu uspelo stisniti slike...



Kodiranje entropije pretvori končni rezultat kvantizacije v vzorec cik-cak.

Redkokatera stvar traja dolgo, ko govorimo o standardih za osebne računalnike. Celo mogočen format .doc za tekstne datoteke se počasi poslavlja. V nasprotju s tem pa denimo metoda za kompresijo fotografij, imenovana JPEG, dominira na sceni digitalnih slik že od izida, davnega leta 1994, tako da je danes postala standard za shranjevanje slik na vseh digitalnih fotoaparatih. Težko si predstavljamo svet brez njenih učinkovitih algoritmov, ki so spremenili splet iz počasnega, na tekstu zasnovanega medija v očesu prijetno vizualno okolje, kakršnega poznamo danes. Tudi mlajši format, JPEG2000, je postal glavni format industrije digitalnih filmov.

Neverjetno se zdi, da je JPEG tako dolgo brez pravega tekmeca ostal na prestolu kot najboljši format za slike. To nalogo zdaj prevzema Microsoft: pošasti iz Redmonda se je zahotelo koščka torte sveta digitalnih slik in zato juriša na tržišče z lastno tehnologijo kompresiranja - Windows Media Photo - ki se postavlja ob bok Windows Media Audio in Windows Media Video in dopolnjuje to uveljavljeno avdio-vizualno dvojico.

KAKO VAŠ PC RAZUME SLIKE

Bill Crow je maja na srečanju Windows Hardware Engineering Conference demonstriral delovanje prihajajočega formata WMP in zatrdil, da bo nov format prinesel slike večje kvalitete, ki bodo zasedle še manj prostora. Slike primerljive kakovosti na bi bile velike le polovico velikosti slik v formatu JPEG. Nekaj podrobnosti, kako naj bi se ta magija izvajala, smo sicer dobili, veliko dejstev o tem, kako so avtorji izboljšali format JPEG2000, pa je ostalo skritih - navsezadnje tukaj ne gre za odprtokodni projekt. A če vržemo pod drobnogled delovanje standarda JPEG, lahko morda izpeljemo nekaj zaključkov.

Za barvno, nekompresirano bitno sliko potrebujemo 24 shranjenih bitov za vsak piksel (po osem bitov za vsakega izmed treh barvnih kanalov). Zato celo slika velikosti 640x480 zasede celoten megabajt prostora. Format JPEG temelji na sistemu, ki se

To je ista slika, ki smo jo stisnili s faktorjem 99 in uporabo vzorčenja 4:2:0. Izguba podrobnosti je prevelika za uporabo v praksi.

V nekompresiranem formatu RGB bi bila tale slika velika skoraj 7MB. Tukaj gre za kompresijo JPEG 14:1, kjer je vidnih zelo malo napak povezanih s stiskanjem.

10	0	-2	-1	-1	-1	0	0	-1	EOB

Po Huffmanovem kodiranju je tole vse, kar je potrebno shraniti, da bi zapisali celoten blok 64 pikslov. *To* pa je kompresija.

139	144	149	153	155	155	155	155
144	151	153	156	159	156	156	156
150	155	160	163	158	156	156	156
159	161	162	160	160	159	159	159
159	160	161	162	162	155	155	155
161	161	161	161	160	157	157	157
162	162	161	163	162	157	157	157
162	162	161	161	163	158	158	158

DCT →

157	-1	-12	-5	2	-2	-3	1
-23	-17	-6	-3	-3	0	0	-1
-11	-9	-2	2	0	-1	-1	0
-7	-2	0	1	1	0	0	0
-1	-1	1	2	0	-1	1	1
2	0	2	0	-1	1	1	-1
-1	0	0	-1	0	2	1	-1
-3	2	-4	-2	2	1	-1	0

Na levi lahko vidite originalne vrednosti za piksle v JPEG bloku 8x8. Po transformaciji DCT pa se vrednosti pomembnejših frekvenc zberejo v zgornjem levem kotu.

157	-1	-12	-5	2	-2	-3	1
-23	-17	-6	-3	-3	0	0	-1
-11	-9	-2	2	0	-1	-1	0
-7	-2	0	1	1	0	0	0
-1	-1	1	2	0	-1	1	1
2	0	2	0	-1	1	1	-1
-1	0	0	-1	0	2	1	-1
-3	2	-4	-2	2	1	-1	0

KVANT. →

10	0	-1	0	0	0	0	0
-2	-1	0	0	0	0	0	0
-1	-1	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0

Izhod DCT na levi je kvantiziran glede na matriko kompresije, kar pretvori večino manjših vrednosti v ničle.

imenuje diskretna kosinusna transformacija (Discrete Cosine Transform ali DCT). Ko sliko shranite kot JPEG, se barvni prostor slike pretvori iz vrednosti rdeče/zelene/modre barve, ali RGB, v "YCC". Y se nanaša na svetlost vsakega piksla, oba C-ja pa na barvno razliko. Vsakega izmed treh kanalov je mogoče vzorčiti pri različnih stopnjah. Večina datotek JPEG uporablja shemo, imenovano 4:2:0, kjer je svetlost vzorčena pri polni vrednosti, preostala barvna kanala pa pri polovični ločljivosti. Tukaj pride do prvega znatnega zmanjšanja končne velikosti datoteke.

Nato so na vrsti kompliciran deli - DCT, kvantizacija (quantisation) in kodiranje entropije (entropy coding). Da bi vse to izpeljali v praksi, je vsak kanal spremenjen v mrežo oziroma matriko, visoko 8 pikslov in široko 8 pikslov. Z metodo DCT se vrednosti vsake mreže algoritmično pretvorijio v matriko vrednosti frekvenc, kjer so najpomembnejše v zgornjem levem kotu. Na matriki DCT se nato izvede kvantizacija. Ker človeško oko variacije svetlosti visoke frekvence težko zazna, lahko podatke, ki se nanašajo na to, zbrišemo. Matrika, ki je rezultat kvantizacije, se uporabi za razdelitev elementov konstantnih vrednosti za vsako komponento, rezultat pa se zaokroži na najbližjo celo vrednost. Tako se znebimo veliko variacij najvišjih frekvenc, tako da je rezultat matrika, ki je polna ničel.

Zadnji del procesa se imenuje kodiranje entropije - celotna matrika je urejena v cik-cak vzorec, ki se začne v zgornjem levem kotu. Na rezultatu se izvede še Huffmanovo kodiranje (Huffman Run-Length Encoding ali RLE). To je sistem, ki omogoča, da so lahko serije števil, ki predstavljajo vsako matriko, različnih dolžin. Ker je večina visokih frekvenc predstavljena z ničlo, lahko vse ničle, ki se pojavijo na koncu serije števil, zamenjamo z eno samo kodno oznako "EOB". Če metoda naleti na 16 zaporednih ničel, ki jim sledijo nove vrednosti, se ničle zamenjajo s kodno oznako "ZRL". S tema dvema kodnima oznakama se lahko število bitov, s katerimi se celotna slika opiše, še dodatno zmanjša.

Med dekompresijo se kompresirana datoteka pretvori nazaj v serijo pikslov RGB, ki se lahko prikaže na zaslonu. Ta proces je pravzaprav enak prej opisanemu, le da se odvija v obratnem vrstnem redu, na mestih, kjer so se podatki zreducirali v vrednost nič pa originalnih vrednosti ne moremo več dobiti nazaj. Pri močni kompresiji se lahko med kvantizacijo dobljene sosednje matrike velikosti 8x8 po barvah precej razlikujejo od tistih pri originalni sliki - precej jasno se lahko vidijo robovi posameznih matrik, kar privede do vsem znanega kockastega videza slik JPEG.

Oglejte si, v katere vse formate lahko shranite sliko v vašem najljubšem programu za obdelavo slik, in zelo verjetno vam bo na voljo deset ali več možnosti. Ena izmed pomembnejših metod kompresiranja je LZW, pri kateri za razliko od JPEG ne pride do izgube podatkov. Te metode se denimo poslužuje format TIFF. Zato pa tu ne morete pričakovati tako dramatičnega zmanjšanja velikosti datotek kot pri metodi JPEG. Novi standard JPEG2000 uporablja popolnoma drugačno shemo, ki se imenuje valčkasta kompresija (wavelet compression). Ta je bolje nastavljiva, slike pa se tudi pri nizkem številu bitov manj "pokvarijo" in ne postanejo kockaste.

MICROSOFTOVA POT NAPREJ

Ena izmed nalog formata Windows Media Photo je, da ohrani večji dinamični razpon, ki ga JPEG večkrat zavrže. Namesto, da bi uporabljal samo barvni prostor YCC, lahko uporablja še enobarvnega, RGB, CMYK in n-Channel - shrani do osem barv, kar je, recimo, primerno za foto tiskalnike, vsak barvni kanal pa se lahko vzorči s 16-bitnim celim številom ali 32-bitno vrednostjo s plavajočo vejico. Namesto matrik 8x8 se uporabljajo matrike dimenzij 16x16, namesto DCT pa se uporablja biortogonalna transformacija - podobno kot pri standardu JPEG2000.

Samo tehnična odličnost pa ni vedno dovolj - kar je dokazal ATRAC, odličen, a ne ravno razširjen Sonyjev format za zvok. Če bo v igri tudi plačilo licence, bi lahko format Windows Media Photo izgubil uporabnike, tako kot je WMV izgubil svoje v bitki z bolj odprtim standardom MPEG-4. **PCF**

NASLEDNJI MESEC
3D KINO
KAKO BO TO DELOVALO IN KDAJ PRIDE V KINODVORANE V VAŠI BLIŽINI

Gregor Mraz

VprašajteGregorja...

UPORABNIKU (NE)PRIJAZNA TEHNIČNA POMOČ

Hitri kviz

Pet računalniških vprašanj brez ledu

1 **Kateri izraz se uporablja za označevanje pol bajta?**
a) nybble
b) semi-bajte
c) demibajte
d) bajta ni mogoče deliti

2 **Kdo je lastnik blagovne znamke "ethernet"?**
a) 3com
b) IBM
c) Xerox
d) HP

3 **Katerega leta je Microsoft zaslužil prvi milijon dolarjev?**
a) 1978
b) 1982
c) 1986
d) 1990

4 **Koliko ljudi je bilo potrebnih za produkcijo prve različice Intelovega procesorja 8086?**
a) Dva inženirja, tri tedne
b) 12 inženirjev, dva meseca
c) 12 inženirjev, 12 mesecev
d) 28 inženirjev, dve leti

5 **Kateri varni način je potreben, če želite videti seznam vseh naloženih gonilnikov?**
a) Safe Mode
b) Enable Boot Logging
c) Safe Mode with Networking
d) Debugging Mode

Odgovori so na strani 101

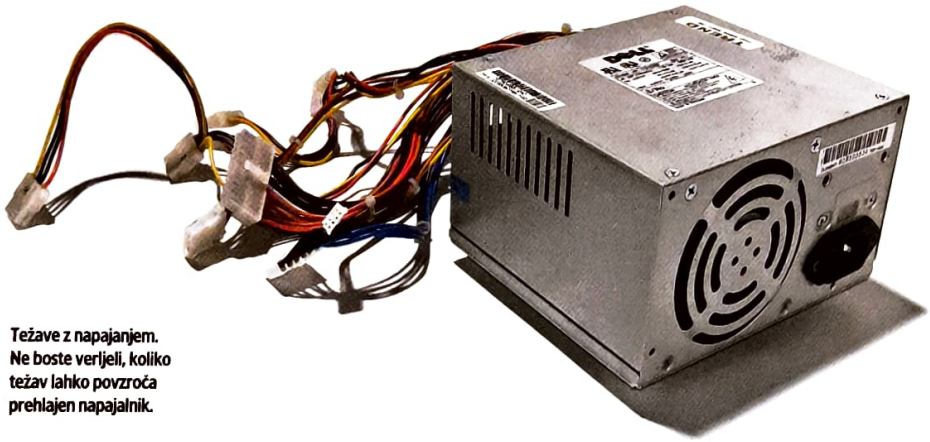
Brezplačna tehnična podpora

Imate težave z računalnikom? Če ta vaš približno deluje, usmerite e-sporočilo v njegovi smeri, če ne, pa se spravite na svinčnik in papir

mraz@pcformat.si
PCFormat
Trg revolucije 2
3000 Maribor

Samo brez panike

Razkrivanje mitov računalništva je kar zahtevno opravilo, ki ga pa Gregor Mraz opravlja z mezincem leve noge svoje babice



Težave z napajanjem. Ne boste verjeli, koliko težav lahko povzroča prehlajen napajalnik.

NAPAJALNIKI
Prižiganje

V Vsakič ko pritisnem na gumb za vklop računalnika, se sistem preprosto ne zažene. Slišim lahko, kako se zaženejo ventilatorji, to je pa tudi vse. Če potem pritisnem na gumb za ponovni zagon, se sistem postavi. To se je začelo dogajati, ko sem računalnik prestavil v drugo sobo in ga kak teden nisem priključil. Ko sem ga prvič priklopil in zagnal, se je začel tako čudno obnašati. Isto težavo sem imel že pred časom, pa se je kar sama razrešila, ne da bi karkoli naredil. Ali obstaja kak način, da to popravim? Ali gre mogoče pač za še eno od tistih napak, s katerimi se bom moral preprosto sprijazniti?

ZDRAVKO

O Ko pritisneš na gumb za vklop na računalniku, osnovna plošča napajalniku prek 5V kabla pošlje zahtevo, naj poskrbi za napajanje vseh ostalih kablov. Ker napajalnik potrebuje kakšne pol sekunde, da stabilizira vse napetosti v kablih, osnovna plošča točno določeni nožici na procesorju pošilja ponavljajoč se signal za ponovni zagon, medtem ko čaka na napajanje. Podobno, kot bi držal gumb za ponovni zagon na ohišju in bi procesorju preprečil zagon. Ko je napajalnik prepričan, da dovaja dovolj energije za sistem, s 5V signalom osnovni plošči to sporoči. Osnovna plošča nato sprosti linijo za ponovni zagon in zagon se dejansko začne.

Tvoj PC se je zaustavil tik pred to točko. Razloga za to sta lahko dva. Mogoče napajalnik ne more poslati signala osnovni plošči, čeprav je z napajanjem vse v najlepšem redu, ali pa signal pošilja, a ga osnovna plošča ne posluša. Ker se zagon začne na padajočem koncu signala za ponovni zagon, se računalnik sploh ne zažene, ker povezava za ponovni zagon sploh ni pravilno vzpostavljena. Ko pritisneš na gumb za ponovni zagon, prisiliš povezavo, da se vzpostavi in potem spet pade, tako da se lahko zagon sploh začne. Ker so se težave začele, ko si prestavil računalnik, lahko predvidevam, da se je napajalnikov kabel na osnovni plošči malce razrahljal, tako da ima tvoja osnovna plošča nekakšne težave z napajanjem.

To je bil precej dolg uvod v nasvet, ki se glasi: poskrbi, da bo napajalni kabel pošteno nameščen na osnovno ploščo.

TRDI DISKI
Kritična masa

V Mojemu stricu je uspelo čisto navaden trdi disk spremeniti v napravo za hrambo podatkov, pa se ne spomni, kako. Prosim, pomagaj mi, da to čim prej rešim, ker mi sedi za vratom in mi pije živce. Zapravil sem že kar nekaj časa in brskal po internetu za rešitvijo, pa nisem našel prav nič. Za vsak primer imam pripravljen še en trdi disk, če bi bil slučajno potreben za rešitev.

KLEMEN

O Praviš, da si že brskal po internetu, pa nisi našel ničesar... zakaj potem misliš, da ti bom jaz lahko pomagal? Gregor Mraz je samo zelo nepriljazna različica Googla, če še nisi opazil. Še z laskanjem, da sem tvoja zadnja rešilna bilka me ne boš prepričal, ker sem prelen, da bi zapravljal kaj vem koliko časa, da bi našel rešitev zate, ker so mi vsekakor bolj všeč sadeži, po katere mi ni treba prav na vrh drevesa. Imaš pa srečo, da je

bilo v tvojem pismu nekaj, kar je pritegnilo ravno dovolj moje pozornosti, da ga nisem po prvih treh sekundah zabrisal v koš, in sicer dejstvo, da nisi ravno najbolj svetla žarnica v škatli. Te zanima zakaj? Trdi disk je naprava za hrambo podatkov. Imaš mogoče kakšno idejo, kaj bi še lahko bil? S kakšnimi dodatnimi lastnostmi bi rad opremil disk, da bi ga pretvoril v kaj drugega? Ali bi rad imel napravo, ki je shramba še za kaj drugega, kot za podatke? Na tvojem mestu bi poskusil s kartonasto škatlo, ker je vsekakor cenejša od novega diska, pa še kablov ne boš potreboval, razen če bi jih rad uporabil za to, da z njimi škatlo še zavežeš.

Mogoče pa bi rad notranji trdi disk spremenil v zunanjo napravo? To si lahko predstavljam, saj gre za precej uporabno možnosti, ki sem se je sam že tudi poslužil, si pa ne znam predstavljati, kako bi to uspelo tvojemu stricu, ne da bi vedel. Konec koncev ne gre ravno za skrivnosten proces. Kupiš zunanje ohišje za disk (v bistvu gre samo za škatlo z napajalnikom) in vanjo vtakneš disk, nato pa povežeš kable. Kako lahko pozabiš tako enostaven proces? Mogoče pa ima tvoj stric kakšne zdravstvene težave v zgornjem nadstropju...

SHRAMBA

Ne zaupaj disku

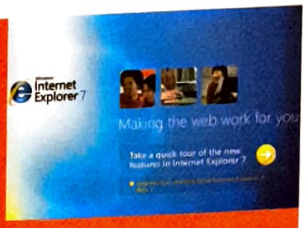
V Večkrat sem že zasledil, da je kdo jokal, ker mu je odpovedal disk z "neprecenljivimi podatki", zato me prav preseneča, da bralcev, ki ti pišejo o takšnih težavah, ne polješ z vrelim oljem. Očitno so precej zabiti, če svoje neprecenljive podatke zaupajo zadevi, ki je v bistvu nekaj jurjev vreden kup mehanskih delov in elektronike. Uporabniki, ki veselo shranjujejo edine kopije slik svojih otrok v cenene notesnike, si zaslužijo pošten udarec z zdravo pametjo po beticí. Trdi diski se kvarijo. Ko se pokvarijo, gredo podatki rakom žvižgat. Za vedno. Varnostne kopije so enostavne in poceni. Menim, da je tvoja državljanska dolžnost, da ljudem to jasno in glasno poveš.

BREZIMNI

O Pah! Prav nobene moralne obveze nimam do vas! Na vaša vprašanja ne odgovarjam zato, ker bi bil človekoljub ali kaj podobno neokusnega, zato nimam prav nobenega namena razsvetljevati nevedne in neuke. Na vprašanja odgovarjam na enak način, kot konj z repom odganja muhe. In to počnem samo zato, da bi se jih znebil. Jaz bi v bistvu *rad*, da ljudje ne ustvarjajo varnostnih

FAQ

Windows Media Photo



V nekaj letih lahko standard za slike, JPEG, pošteno zastari.

Kakšen hudič je to?

Predlagani naslednk formata JPEG. WMP je nov format, ki uporavlja napredno kompresijo, s katero ohrani več podrobnosti oziroma so iste grafične datoteke lahko veliko manjše kot bi bile sicer.

Koliko manjše?

Kompresija JPEG stisne datoteko digitalne fotografije za faktor šest. Pri Microsoftu trdijo, da bo WMP dosegel kompresijsko razmerje 12:1 brez vidne izgube kvalitete. Celo pri kompresiji 24:1 bodo datoteke WMP še vedno lepše kot JPEG.

Kako deluje?

Kodek sam je skrivnost, a verjetno vključuje kakšne prefinjene valovne transformacije. Vse skupaj je zapakirano v označen datotečni format, podobno kot TIFF.

Zakaj ne bi razvili kodeka za TIFF?

MS ne bi mogel nadzorovati tehnologije in ne bi mogel zaslužiti gore denarja z licenciranjem.

Naj ga torej bojkotiramo?

Standard JPEG je že zelo star. JPEG2000 se očitno ne bo prijel, ker je kar nekaj težav z licenciranjem. Čisto nov kodek, kot je WMP, pa bi nam lahk prihranil kar polovico pasovne širine, ki jo zasede nalaganje slik na spletu.

Kdaj bo na voljo?

Podpora bo vgrajena v Windows Vista, a bo pred tem verjetno že na voljo z *Internet Explorerjem 7*.

Preberite več na

www.microsoft.com/whdc/xps/wmphoto.mspx

In na 96 strani tega *PCFormata*...

kopij in izgubijo vse podatke. Konec koncev so bili podatki že tako popolnoma nepomembni. Slike otrok? Kdo bi rad gledal slike tujih otrok? Vse slike otrok so enake. Isto velja za posnetke porok, fotografije s počitnic in praznovanj.

Prepričan sem, da ljudje, ki ne delajo varnostnih kopij, dejansko želijo izgubiti vse podatke, ker teža 12.540 preostrih, slabo osvetljenih slik nizke ločljivosti, na katerih teta Mara odpira darila na svoj 90. rojstni dan, že pošteno pritiska nanje in jih duši, slik pa se ne morejo kar tako znebiti, ker so "nenadomestljive". Zato preprosto izvlečejo disk iz računalnika, ga pustijo zunanj na dežju in čakajo, da bo mati Narava naredila svoje.

ZAČNI ŽIVETI
Takooo 1998

V Pred letom in pol sem program *Prijatelji 4.2* nadgradil na različico *Punca 1.0*. Prejšnjo različico programa sem pred nadgradnjo leta uspešno uporabljal, zdaj pa sem naletel na kar nekaj združljivostnih težav med obema programoma in ugotovil, da je edina rešitev, če program *Punca 1.0* položenem brez zvoka. Žal pa sem ugotovil, da je *Punca 1.0* nezdružljiva še s kar nekaj drugimi programi, kot so *FantovskiVečer 3.1*, *Nogomet 4.5* in *Playboy 6.9*.

DAMJAN

O *MojPes 2.1* je javil napako "Ni mogoče naložiti nos.dll". Če kliknem na **Datoteka → Vohaj**, se prikaže okno z opozorilom "Ta program je naletel na neverjetno star e-poštni vic in se bo zaprl."

PROCESORJI
Pravila navijanja

V Pred kratkim sem nekje prebral, kako naviti procesor. Imam Athlona 64 3000+, ki sem ga uspešno navil, a veselje ni trajalo dolgo. Moj računalnik se je čez čas zagnal v varni način in javil, da moram vse frekvence nastaviti na tovarniške. To sem tudi naredil in vse je bilo v redu. Kasneje sem še enkrat poskusil naviti sistem, kar pa je bila velika napaka. Ko sem spreminjal frekvenco procesorja v BIOS-u, sem po nesreči pritisnil [Enter] tudi za nastavitve napetosti, kar je vrednost spremenilo iz "automatic" v "manual", vse napetosti pa so bile nato označene, da jih lahko sam izberem. Ker se mi je zelo mudilo, se nisem spomnil, da bi nastavitve spremenil nazaj. Tako sem torej spremenil frekvenco jedra in HT. Ko sem ponovno zagnal računalnik, je polpolnoma zmrznil in se zdaj sploh noče več zagnati!

Prebral sem navodila za mojo osnovno ploščo, kjer je pisalo, da so vse informacije BIOS-a shranjene v CMOS RAM-u. Prijatelji so mi svetovali, naj odstranim baterijo za CMOS in jo ponovno namestim, pa se bo osnovna plošča samodejno ponastavila na privzete tovarniške nastavitve. Ali je to res? Ali bom moral mogoče kupiti novo osnovno ploščo, ki si je v tem trenutku ne morem privoščiti?

FILIP

O Navil si računalnik, pa se ni obneslo, zato si ga navil še enkrat in nastavil napetosti za procesor tako, da so popolnoma naključne. To je tako neumno, da bi potrebovali čisto novo besedo, ki bi pojasnila, kako neumno je takšno početje. Če imaš srečo, se tvoj procesor ne zažene, ker so privzete napetosti, ki so nastavljene v BIOS-u *prenizke*. Če je tako, lahko ponastaviš nastavitve, shranjene na čipu CMOS, in sicer tako, da za krajši čas odstraniš baterijo ali z mostičkom na osnovni plošči. Tako boš dobil sistem, ki se bo sicer zagnal, a bo kar nekaj nastavitev v BIOS-u pretirano konzervativno nastavljenih, tako da bo sistem za vsaj 20% počasnejši, dokler jih ne boš postavil na osnovne.

Če nimaš sreče, pa so bile napetosti previsoke in se procesor ne zažene, ker se je stopil. A ne skrbi, z osnovno ploščo je mogoče še vedno vse v redu.

POMNILNIK
Nadomestni RAM

V RAM je kot neke vrste spomin, kajne? Zakaj potem ne moremo dodeliti kakšnega dela trdega diska, ki ni v uporabi, da bi delal kot RAM? Saj je tudi spomnin. Prosim, ne bodi nesramen do mene, če obstaja kak enostaven razlog, da to morda ni mogoče.

DEAN

O Prostor na trdem disku in pomnilnik sta seveda obliki shranjevanja podatkov, zato v tem pogledu oba funkcionirata kot "spomin", kar pa je tudi vse, kar imata skupnega. Samo zato, ker lahko dve različni stvari nekako stlačiš v isto kategorijo, pa še ne pomeni, da sta zamenljivi. Konji in kuščarji so tudi vretenčarji, a če si konja kdaj poskusil spraviti v terarij, si verjetno ugotovil, da je podobnosti hitro konec.

Prostor na disku pa se uporablja kot alternativa za sistemski pomnilnik. Pred davnimi, davnimi časi smo temu rekli navidezni pomnilnik, ki se je z leti precej izboljšal. Danes Windows tiho uporavblja disk za shranjevanje presežkov informacij iz sistemskega pomnilnika, ne da bi ti kaj pretirano težil s tem, koliko prostora uporablja in kdaj. Prostora na disku ti ni treba več neprostovoljno donirati vnaprej, ker se to preprosto zgodi.

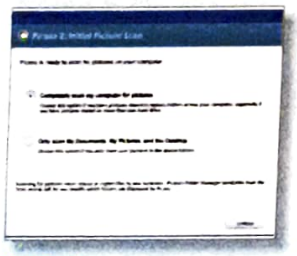
OPTIČNI MEDIJI
Muke z DVD-ji

V Rad bi naredil varnostne kopije mojih DVD-jev, in sicer tako, da bi jih bilo mogoče predvajati v samostojnih predvajalnikih. Če pri kopiranju uporabim razmerje 1:1, diske lahko predvajam, če film kakorkoli stisnem, pa se film v vsaj enem predvajalniku predvaja, kot bi pritisnil na gumb za previjanje. Ne vem, zakaj se to dogaja, zanima pa me, če bi mi lahko ti pomagal.

RADO

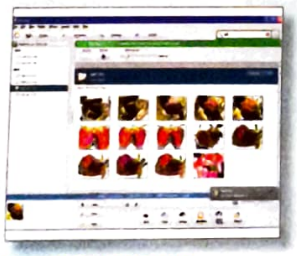
O Najverjetneje se to dogaja zato, ker sistem "kompresije", ki ga uporabljaš, zbriše vsako drugo sliko ali kaj podobnega. Če bi rad, da bi bilo mogoče kopije predvajati v kateremkoli predvajalniku DVD-jev, ne glede na to, kako star je, je logično, da jih boš moral zapisati z originalnim standardom za DVD-je, kar seveda pomeni, da boš moral disk kopirati na drug disk. Če bi rad filme stisnil, lahko uporabiš MPEG 4/DivX, takšne pa bos lahko predvajal samo novejših predvajalnikih.

Picasa
Organizirajte fotografije z Googlovim brezplačnim orodjem



1 Snemanje

Picaso lahko snamete s strani **picasa.google.com**. Ko program prvič zaženete, bo ta želel ustvariti katalog iz vseh slik na vašem disku. To lahko traja tudi več kot eno uro, a se zgodi samo enkrat. Privzete nastavitve prikažejo slike, razvrščene glede na mape, v katerih so shranjene, in na letnico nastanka.

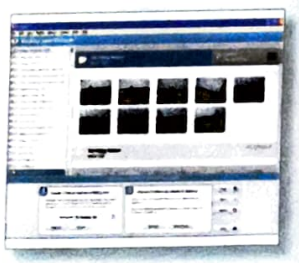


2 Organizacija

Ko so slike indeksirane, jim lahko dodate ključne besede, jih razvrstite v navidezne zbirke (eno sliko lahko povežete z različnimi albumi) ali posamezne slike zaščitite z geslom. Dodate lahko celo komentar, ki se shrani skupaj s sliko, ali pa z izbiro primernega števila zvezdic označite najljubše fotografije.

3 Retuširanje

Picasa ima kar nekaj priročnih filtrov in učinkov, ki jih lahko nanašate na slike v neverjetno intuitivnem vmesniku. Za vsa opravila obstaja predogled, vse morebitn spodrsljaje pa lahko brez težav razveljavite. Celo orodje za rezanje ima prednastavljene dimenzije za standardne velikosti fotografskega papirja, kar je preprosto genialno.



4 Varnostne kopije

Če želite fotografije zaščititi, jih lahko tudi shranite na CD ali DVD. *Picasa* spremlja, katere fotografije so že bile shranjene in vam pove, koliko medijev boste potrebovali za izbrane fotografije. Ko ste zadovoljni z izbiro, preprosto kliknite na Burn, program pa bo od vas zahteval samo še medije.

"Po mojem mnenju so protivirusni programi strup, ki je hujši od bolezni, ki bi jo naj zdravili"

VARNOST
Naj pregledam?

Preden povežem računalnik na internet, bi rad namestil kak protivirusni program. Na starem notesniku imam *Norton Antivirus*, ki pa je že potekel. Zanima me, če mi lahko svetuješ, kateri protivirusni program naj kupim, oziroma kateri na tržišču je najboljši.

PETER

Moje osebno mnenje, ki sem ga na teh straneh povedal že večkrat (in ki se očitno ne sklada z mnenjem urednika *PCFormata* in v bistvu z mnenjem celotne uredniške ekipe) je, da so protivirusni programi strup, ki je veliko hujši od bolezni, ki bi jo naj ozdravil. Edini uporabniki, ki ga nujno potrebujejo, so tisti, ki so dovolj neumni, da z interneta snamejo prav vso navlako in brez razmišljanja klikajo na pnponke v e-sporočilih, in seveda vsi tisti, ki iz popolnoma neznanega razloga izklopijo Windows Update. Teh ljudi po mojem mnenju ni mogoče ozdraviti in so zame mrtvi *[Ti po dajejo ploščo - Urednik]*. Za vse ostale, ki še imajo kančeк zdrave pameti, pa naj povem, da boste zapravili veliko več časa za reševanje nizkonivojskih sistemskih konfliktov, ki jih povzročajo protivirusni programi, kot ga boste kadarkoli porabili za odstranjevanje samih virusov.

S tem zaključujemo kolumno v rubriki *Vprašajte Gregorja* za ta mesec in se vračamo na propagandni program objektivnih dejstev in verske dogme.

NAPAJALNIKI
Naključno

Imam notesnik Toshiba Satellite A30. Kar nekaj časa je delal brez vsakih težav, pred kratkim pa mi je začel povzročati živce parajoče težave. Računalnik se je namreč začel kar sam od sebe ugašati, brez vsakega vidnega razloga. Ali mi lahko prosim poveš, kaj bi lahko bil razlog za to?

Mislim, da obstaja možnost, da se je začel notesnik pregrevati ali da ga je napadel kak zahrbten virus. Nameščen imam protivirusni program, ki doslej ni zaznal nobene okužbe. Težava se očitno pojavlja čisto naključno, ne glede na to kaj delam. Včasih se računalnik ugasne po 15 minutah, včasih pa po več urah dela.

GORAZD

Namesto da zapravljaš čas z iskanjem neobstoječih virusov (glej prejšnje vprašanje) raje odkrij, v čem je dejansko problem. V kakšnih pogojih se notesnik ugasne? Ali se ugasne prej, če delaš kaj grafično zahtevnega ali če si v vročem prostoru? Če oboje drži, potem seveda obstaja možnost, da se notesnik pregreva. Ali se notesnik ugaša, ko je priključen na napajanje ali ko delaš samo z baterijo? Mogoče je kaj narobe s kontakti na bateriji ali pa je kje kak kratek stik. Ali se računalnik čisto ugasne ali pa se spravi v hibernacijo? Če se zgodi slednje, potem je mogoče, da baterija preprosto ni več primerna in jo bo treba zamenjati. Litijeve baterije se lahko pri višjih temperaturah hitro poškodujejo, po nekaj sto polnjenjih pa tudi ne bodo več tako polne, kot so bile prvič.

INTERNET
Pogooglaj tole!

Gregor, ali lahko v Google vpišeš "email", ne da bi se ti brskalnik sesul? Če poskusiš iskati "www", bo vrnil 25.270.000.000 zadetkov. Poskusi, če upaš!

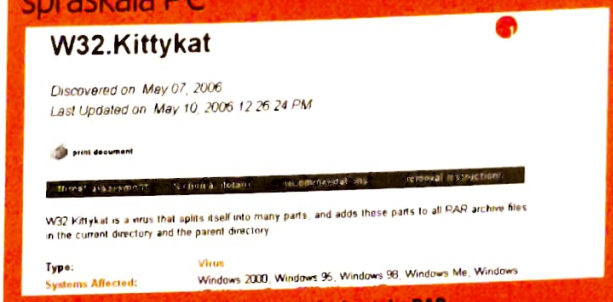
NIK

Petindvajset milijard zadetkov, praviš? In to kljub dejstvu, da pri Googlu trdijo, da imajo indeksiranih le okoli osem milijard spletnih strani... Očitno se dogaja nekaj čudnega. No, iskanje niza "email" je obrodilo le 6,5 milijarde zadetkov, iskanje je trajalo manj kot pol sekunde, ne glede na to, v katerem brskalniku sem poskušal. V bistvu mi ni najbolj jasno, kaj bi mi rad povedal. Da je splet res velik? Da je na ogromno straneh zapisana beseda "email"? Brskalnike je mogoče čisto enostavno sesuti, in za kaj takega nesmiselna iskanja sploh niso potrebna.

Pa tudi če bi bilo res, da je delo, ki ga mora brskalnik opraviti, premo sorazmerno s številom zadetkov iskanja (kar, tako mimogrede, ni), vse delo opravi Googlov strežnik. Tvoj brskalnik še vedno prikaže samo prvih deset zadetkov. Za *Internet Explorer* je to samo še ena spletna stran, ki je povrhu še precej skopa. **PCF**

VIRUS MESECA

Ne dovolite, da bi vam ta mačka spraskala PC



Kittykat se spravi na nič hudega sluteče datoteke RAR.

Ime: W32.Kittykat
Vrsta: Datotečni virus
Okuži: Windows 2003/XP/2000/NT/ME/98/95
Število izbruhov: <100
Virulenca: Nizka
Nevarnost: Nizka
Prvič zaznan: 7. 5. 2006

Simptomi

Kittykat prispe v datoteki RAR. Da bi okužil vaš sistem, je potrebno arhiv raztegniti in zagnati datoteko start.bat. Če se to zgodi, se bo Kittykat prelevil v datoteko .exe z naključnim imenom in prikazal sporočilo. Nato bo poiskal druge datoteke RAR na disku in jih okužil. Kittykat ne ve, če je kakšna datoteka že okužena, zato bo vedno znova okužal vse datoteke RAR, ko bo njegov iskalni algoritem brskal po disku.

Preventiva

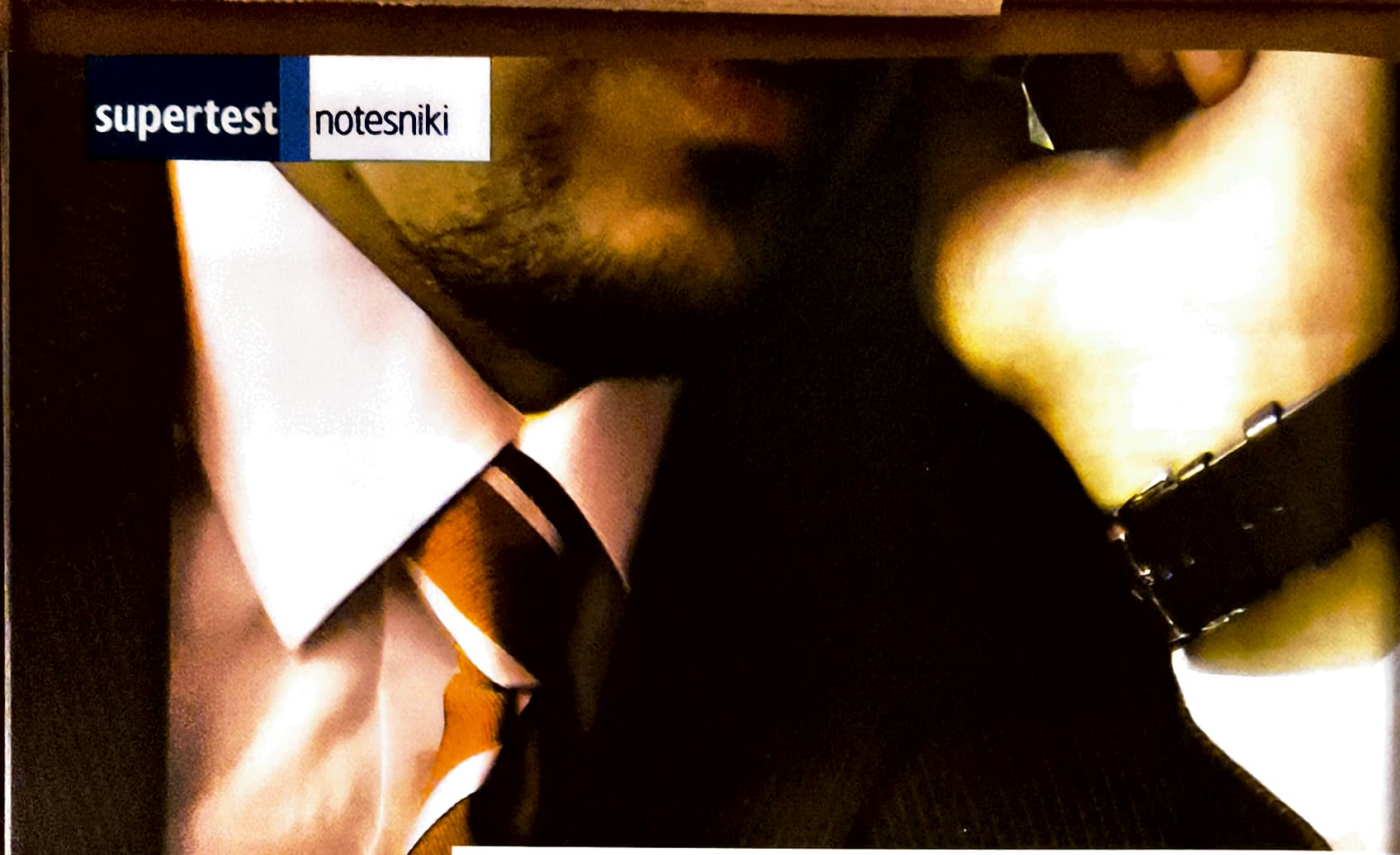
Kittykat se ne more širiti brez vaše pomoči. Samo raztegovanje arhiva ni nevarno, a vsako datoteko .bat pred zagonom odprite v beležnici in si oglejte, če res namesti tisto, kar od nje pričakujete. Če vidite kaj sumljivega, datoteke ne zaženite.

Zdravilo

Zbrišite vse datoteke v mapi, ki jo je ustvaril Kittykat, nato pa zbrišite in zamenjajte vse datoteke RAR na disku. Kittykat ne spreminja nobenih vnosov v registru, tako da boste sistem uspešno očistili že s samim odstranjevanjem okuženih datotek.

Več informacij

tinyurl.com/ge47d



Hitro na poti

Notesniki so danes vse cenejši in vse hitrejši, težnje na trgu pa kažejo, da po prodaji že prekašajo namizne računalnike...

V bistvu postajajo notesniki že kar dobra alternativa namiznim računalnikom. Najzmogljivejši modeli na tem testu se ponašajo s komponentami, za katere bi bil marsikateri uporabnik že kar pripravljen ubijati. Seveda je za to krivec tudi Intel, ki je z linijo procesorjev Core Duo povzročil pravo paniko. Ti procesorji so namreč noro zmogljivi, porabijo pa že skoraj smešno malo energije. To seveda pomeni, da je avtonomija notesnikov z istimi baterijami izboljšana, istočasno pa se procesorji grejejo manj kot frigidna pingvinka na Južnem polu.

Zato smo ta mesec pod drobnogled vzeli deset notesnikov, ki jih poganjajo prav ti procesorji. Seveda je na trgu še vedno ogromno modelov z enojedrnimi procesorji, ki so prav odlični notesniki, a se katerikoli čip, ki jih poganja, preprosto ne more kosati s Core Duo.

Najboljše pri novih notesnikih pa je, da so tudi na vseh ostalih področjih vse bolje opremljeni. Integrirane grafične kartice so seveda še vedno aktualne, saj znatno podaljšajo avtonomijo notesnika, tako da so takšni notesniki najboljša izbira za tiste, ki veliko delajo na poti, res pa je tudi, da igranje na takšnih notesnikih praktično odpade. Mobilni grafični čipi se seveda še ne morejo kosati z grafičnimi pošastmi višjega razreda, zaradi nujne majhne porabe pa tudi niso enako zmogljivi kot kartice srednjega razreda za namizne računalnike, so pa že zelo blizu, predvsem zaradi vodila PCI-Express. Sicer bo pa najbolje, da premaknete oči na sosednjo stran in začnete brati, kako se je deset modelov obneslo na tokratnem supertestu.

Acer Lamborghini VX1

Cena ok. 674.000 SIT (2.820 €) Na spletu www.acer.com

www.avtera.si

Ime Lamborghini v naših glavah sproži zvončke, ki cingljajo o oblikovni dovršenosti, hitrosti, moči in razkošju. Zato smo seveda vse to upravičeno pričakovali od tega Acerjevega notesnika z istim imenom. Žal pa ima tale prenosni pol-čudež iste težave, kot jih ima sama blagovna znamka - raje se zanaša na drzno ekstravaganco kot na praktičnost, uporabnost in dovršenost.

Težava seveda ni v samem videzu, saj je VX1 robusten in privlačen, ohišje je odlično izdelano in res lepo oblikovano. Ko ga zaženete, pa zaslon v trenutku razočara. Široki zaslon je zamenjan z modelom 4:3, vidni koti pa so bolj uborni. Nekoliko se sicer odkupi z ločljivostjo in dejstvom, da je precej svetel, je pa zato kontrast skorajda porazen. Zaslon prav gotovo ni bil oblikovan za igranje, pa tudi pri videu ima kar nekaj težav.

Pri lamborhinijih pa je tako, da je najpomembnejši del avta pod pokrovom motorja, in tudi Acerjev model tukaj (deloma) ni izjema. 2GB pomnilnika je več kot dovolj, ga pa nekoliko zavira dokaj pohleven GeForce 7400VX, ki se ni obnesel najbolje.

VX1 je torej simpatičen notesnik, ki ga tepe naveza s super-športnikom. Kar zadeva videz je sicer odličen, a lahko za ta denar dobite kak bolje opremljen notesnik z veliko boljšim zaslonom. Ta notesnik je torej tak kot avto, katerega ime si sposoja: nedvomno lep, a tudi odločno predrag.

PODROBNOSTI

Procesor T2500, 2GHz
Pomnilnik 2GB DDR2
Grafika GeForce 7400VX, 512MB
Zaslon 15-palčni, 1.440x1.050
Trdi disk 120GB
Optična enota DVD+/-RW (DL)
Razširitve 4x USB, FireWire, VGA, Mini D-Sub, PCMCIA
Povezljivost WiFi, Ethernet, modem, Bluetooth
Teža 2,4kg
Dodatno Čitalec kartic 3v1

75 % **PCF pravi...** "Lep notesnik, ki ga kazita ponesrečen zaslon in božjastno visoka cena."

HP Compaq nc6320

Cena 37.680 SIT (157,24 €) Na spletu www.hp.com

www.avtera.si

HP-jev notesnik nc6320 je poslovne pasme model, na kar kaže kar nekaj dejstev. Prvo je seveda, da ima notesnik integrirano grafično kartico, kar pomeni, da je baterija manj obremenjena, ima zajetno količino pomnilnika in je primerno tanek in lahek, kljub temu, da gre za 15-palčni model. Celoten sistem je spravljen v lično in robustno ohišje, ki daje občutek, da bi lahko preživelo karkoli. Tipkovnico je pravo veselje uporabljati, saj se tipke ravno prav vdajo pod prsti, pa tudi razvrščene so tako, da je uporaba znatno lažja kot pri marsikaterem drugem notesniku.

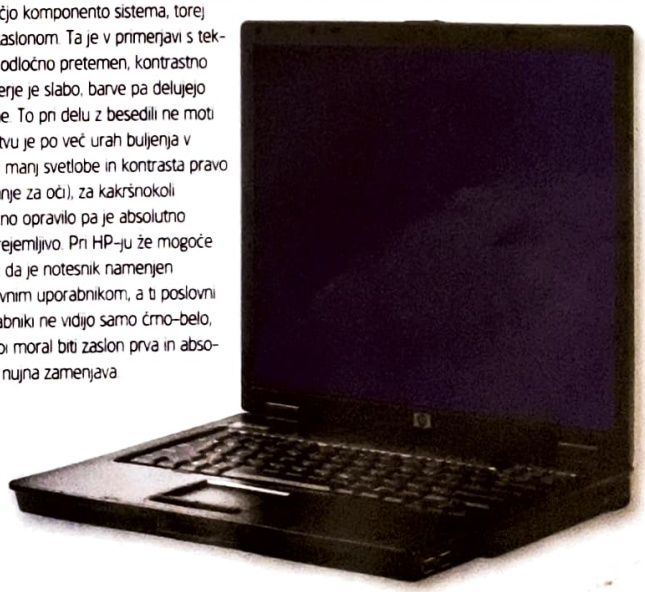
nc6320 ima vgrajen tudi čitalec prstnih odtisov, tako da se je mogoče v sistem in programe prijavljati brez vpisovanja gesel, pa tudi tatovi ne bodo imeli ravno enostavnega dela z njim. No, tako vsaj trdijo zagovorniki takih čitalcev. V bistvu s ponovno namestitvijo Windows vse nastavitve zbrišete, tako da to ne bo ravno držalo, res pa je, da je delo za uporabnika na ta način precej olajšano, pa tudi varovanje zasebnosti je boljše, saj lahko na primer določite, da so lahko samo vaši prsti tisti, ki deaktivirajo ohranjevalnik zaslona.

Do sem je torej vse lepo in prav. Specifikacije so za poslovni notesnik že skoraj zavidljive, nad ergonomijo se ne moremo pritoževati, povezljivost je primerna, dodatkov pa je čisto dovolj. Spotaknili pa se bomo nad največjo komponento sistema, torej nad zaslonom. Ta je v primerjavi s tekmeci odločno pretemen, kontrastno razmerje je slabo, barve pa delujejo sprane. To pri delu z besedili ne moti (v bistvu je po več urah buljenja v Word manj svetlobe in kontrasta pravo olajšanje za oči), za kakršnokoli grafično opravilo pa je absolutno nesprejemljivo. Pri HP-ju že mogoče trdijo, da je notesnik namenjen poslovnim uporabnikom, a ti poslovni uporabniki ne vidijo samo črno-belo, zato bi moral biti zaslon prva in absolutno nujna zamenjava.

PODROBNOSTI

Procesor T2400, 1,83GHz
Pomnilnik 1GB DDR2
Grafika Mobile Intel 945GM
Zaslon 15-palčni, 1.400x1.050
Trdi disk 100GB
Optična enota DVD+/-RW (DL)
Razširitve 4x USB, FireWire, VGA, S-Video, serijska in paralelna vrata, PC Card
Povezljivost WiFi, Ethernet, modem, Bluetooth
Teža 2,76kg
Dodatno Čitalec prstnih odtisov, čitalec kartic 6v1

79 % **PCF pravi...** "Sposoben poslovni notesnik z zelo nesposobno, temnim in sprano zaslonom."



HP Compaq nc8430

Cena pokličite prodajalca Na spletu www.hp.com

www.avtera.si

Compaq nc8430 je večji in zmogljivejši brat nc6320, kar zelo jasno kažejo tudi specifikacije. Zmogljivejši procesor je prvi izdajalec, da gre za multimedijski notesnik, drugi je samostojen grafični čip z več kot le spodobno količino pomnilnika. To seveda pomeni, da avtonomija baterije nekoliko trpi, ker sta čip in pomnilnik dokaj požrešna, a smo z veseljem pripravljeni žrtvovati nekaj časa brez napajalnih kablov za dodatne dobrote.

Žal pa se pri dobrotah zatakne. Specifikacije so resda že skoraj zavidljive, a kaj, jo jim zaslon dela krivico. Gre namreč za praktično identičen zaslon, kot ga ima nc6320, tako da krasna slika in žive barve, ki jih obvladajo ATI-jeve kartice, sploh ne pridejo do izraza. Slika je pretemna in premalo kontrastna, zaslon pa ima tudi precej neprijetno majhen vidni kot.

Na drugih področjih pa nc8430 praktično blesti, saj brez težav prebavi tudi najbolj zahtevne aplikacije (če vas je slučajno zanimalo: Oblivion ne spada mednje, ker se nerad druži z notesniki nasploh), sistem in aplikacije je mogoče aktivirati biometrično, saj je v notesnik vgrajen čitalec prstnih odtisov, razširitvenih mest pa je čisto dovolj za kakršnokoli opravilo.

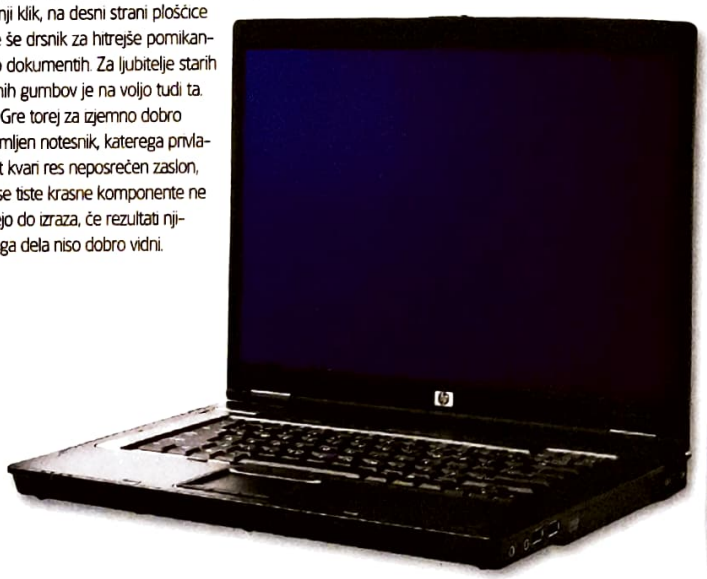
PODROBNOSTI

- Procesor **T2500, 2,0GHz**
- Pomnilnik **1GB DDR2**
- Grafika **Mobility Radeon X1600 256MB**
- Zaslon **15,4-palčni, 1.680x1.050**
- Trdi disk **80GB**
- Optična enota **DVD+/-RW (DL)**
- Razširitve **3x USB, FireWire, VGA, S-Video, PCMCIA, serijska vrata**
- Povezljivost **WiFi, Ethernet, modem, Bluetooth**
- Teža **2,67kg**
- Dodatno **Čitalec prstnih odtisov, čitalec kartic SD, čitalec kartic SmartMedia**

Pohvaliti moramo odlično in tiho tipkovnico ter zelo dobro izvedeno sledno ploščico. Slednja ima namreč pridružene kar tri gumbe, tako da dejansko lahko uporabite že davno pozabljeni srednji klik, na desni strani ploščice pa je še drsnik za hitrejše pomikanje po dokumentih. Za ljubitelje starih slednih gumbov je na voljo tudi ta.

Gre torej za izjemno dobro opremljen notesnik, katerega privlačnost kvari res neposrečen zaslon, saj vse tiste krasne komponente ne pridejo do izraza, če rezultati njihovega dela niso dobro vidni.

80% PCF pravi... "Še en odlično opremljen notesnik z veliko manj odličnim zaslonom. Škoda."



Lenovo 3000 N100

Cena 259.990 SIT (1.087 €) Na spletu www.lenovo.com

www.alterna-i.si

Če se pravkar čohate po glavi, ker še niste slišali za podjetje Lenovo, naj vam izdamo, da gre v bistvu za partnerja IBM, kateremu je Veliki modri prepustil proizvodnjo notesnikov in namiznih računalnikov. Prav zato nas v bistvu niti malo ni presenetilo, da gre za prav simpatičen notesnik. Sicer se res ne more kosati s tistimi, ki dejansko nosijo značko IBM, je pa vseeno vreden ogleda.

Ohišje je malce zavajajoče, saj je tiste temno sive barve, pri kateri takoj predvidevamo, da gre za titan, pa ni, saj je ohišje tega notesnika v celoti iz plastike. Kljub temu pa je daleč od tega, da bi dajal občutek, kot da bo pravkar razpadel, česar smo pri notesnikih s plastičnimi ohišji že skoraj vajeni.

Čitalec prstnih odtisov na notesnikih za vsaj približno poslovno rabo očitno postaja standard, tako da je seveda vgrajen tudi v tega. Ima pa N100 vgrajenega še nekaj boljšega, in sicer spletno kamero. Ideja sama je odlična, a nas na notesnikih izvedba vedno moti. Kamera je namreč fiksirana na zgornji del zaslona, tako se splača razmisliti o višji mizi, če bi res radi v živo čvekali s kom z drugega konca planeta.

Zaslon, ki kraljuje na N100 je več kot spodobna zadeva, saj je pošteno svetel in kontrasten, tako da se ne ustraši multimedijskih nalog. Tipkovnica je odlična, ni preglasna, tipke pa se prav fino vdajo na pritisk. Gre torej za več kot spodoben (hej, poglejte specifikacije) notesnik, ki ga povrhu vsega krasi še več kot spodobna cena.

PODROBNOSTI

- Procesor **T2300, 1,66GHz**
- Pomnilnik **512MBB DDR2**
- Grafika **GeForce Go 7300 256MB**
- Zaslon **15,4-palčni, 1.280x800**
- Trdi disk **60GB**
- Optična enota **DVD+/-RW (DL)**
- Razširitve **4x USB, FireWire, VGA, S-Video, PCMCIA**
- Povezljivost **WiFi, Ethernet, morem, Bluetooth**
- Teža **2,76kg**
- Dodatno **Čitalec prstnih odtisov, čitalec kartic 4v1, spletna kamera**

83% PCF pravi... "Poceni IBM? Ne, ni trik, samo drugo ime nosi."

Dober nakup PCFormat

MSI Mega Book S262

Cena 347.929 SIT (1.455 €) Na spletu www.msi.com.tw

www.pcplus.si

MSI-jeve notesnike smo vam prvič predstavili nedolgo tega, in takrat smo se precej navdušoli nad njimi. Tokrat smo v roke dobili novejši model ultra-prenosnega notesnika, od katerega smo pričakovali tudi kakšno izboljšavo. No, te smo dočakali. Ohišje je bolj robustno in daje občutek, da bo preneslo marsikaj, in celo tipkovnico so pri MSI-ju uspeli nekoliko bolje oblikovati, čeprav so tipke, kot sta [Enter] in vračalka še vedno malce premajhne za naš okus. Drugače pa je tipkovnica precej velika za notesnik tako majcenih dimenzij, tako da je delo z njo precej udobno. Tudi tipke so ravno dovolj trde, da delo ni naporno.

Ultra-prenosni notesniki so seveda namenjeni ultra prenašanju, tako da nismo niti pričakovali, da nas bo po specifikacijah vrgel na zadnjo plat, nas je pa malce razočaral, ker se zdi, kot da ni tako dobro optimiziran, kot sta bila modela z enojedrnimi procesorji. Se pa zato odkupi z odličnim zaslonom, ki je svetel in kontrasten.

V bistvu se vedno bolj navdušujemo nad temi majcenimi notesniki. Še ne dolgo tega je bilo mogoče ultra-prenosne modele kupiti samo brez optičnih pogonov in tako okleščene, da se nam ni zdelo več smešno. Zdaj pa so polnokrvni člani družine notesnikov, na katerih je mogoče delati praktično karkoli, celo igrati, če niste preveč zahtevni na tem področju.

Gled ena vse, kar tale Mega Book ponuja, je tudi precej poceni. Če iščete prav tak majcen notesnik, le vrzite oko nanj, a ne pozabite drugega očesa vreči na tipkovnico. Pred nakupom vam priporočamo, da preizkusite, če se je boste lahko navadili.

PODROBNOSTI

- Procesor **T2300, 1,66GHz**
- Pomnilnik **512MB DDR2**
- Grafika **Mobile Intel 945GM**
- Zaslon **12,1-palčni, 1.280x800**
- Trdi disk **60GB**
- Optična enota **DVD+/-RW (DL)**
- Razširitve **3x USB, FireWire, VGA, S-Video, PCMCIA**
- Povezljivost **WiFi, Ehternet, modem, Bluetooth**
- Teža **1,95kg**
- Dodatno **Čitalec kartic 3v1, torbica, miška**

Dober nakup PCFormat

80 % PCF pravi... "Majcen, lepo, fitter in dobro opremljen, je pa tipkovnica še vedno malce čudaška."

Packard Bell EasyNote W8930

Cena 379.869 SIT (1.585,17€) Na spletu www.packardbell.com

www.avtera.si

Prva od dveh velikih pošasti na tem testu je model podjetja Packard Bell. Gre za 17-palčni notesnik, katerega bratca smo že spoznali pred nekaj meseci. KOt bi od velikanskega notesnika pričakovali, gre za model, ki vsekakor spada na mizo, ne na pot ali v naročje. Pa ne zato, ker bi bil težek (debel kilogram je lažji od Toshibinega glomaznega Qosmia), temveč zato, ker je preprosto prevelik. V še tako širokem naročju se ziba v levo in desno, tako da ga na tak način ni prijetno uporabljati, kar velja za vse velike notesnike.

Zaslon je odličen, saj je svetel in kontrasten, tako da smo takoj padli v skušnjavo, da bi na njem pognali kakšno igro, a je pri zahtevnejših naslovih žal pokleknil. Radeon X1600 s 128MB pomnilnika za kaj takega preprosto ni dovolj. Je pa zato notesnik zelo zabaven za gledanje videa, saj so vgrajeni zvočniki precej dobri. Če na testu ne bi bilo Qosmia, bi vgrajene zvočnike proglasili za najboljše. Precej nas je navdušila tudi tipkovnica, saj so pri Packard Bellu odlično izkoristili prostor, ki ga 17 palcev nudi, in namestili še numerično tipkovnico, kar je preprosto odlično. Sama tipkovnica je tudi odlično vpeta in prijetna za uporabo.

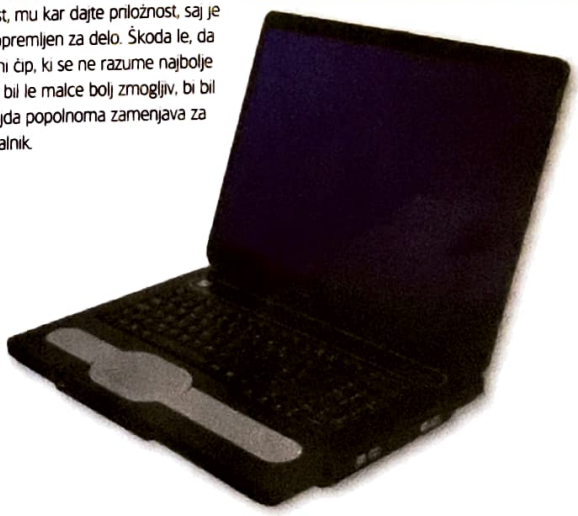
Če ste torej pripravljeni žrtvovati prenosnost za velikost, mu kar dajte priložnost, saj je dovolj dobro opremljen za delo. Škoda le, da ga tepe grafični čip, ki se ne razume najbolje z igrami. Če bi bil le malce bolj zmogljiv, bi bil W8930 skorajda popolnoma zamenjava za namizni računalnik.

PODROBNOSTI

- Procesor **T2300, 1,66GHz**
- Pomnilnik **1GB DDR2**
- Grafika **ATI Mobile Radeon X1600 128MB**
- Zaslon **17-palčni, 1.400x1.050**
- Trdi disk **100GB**
- Optična enota **DVD+/-RW (DL)**
- Razširitve **4x USB, FireWire, PCMCIA, VGA, S-Video**
- Povezljivost **WiFi, Ethernet, modem**
- Teža **5,7kg**
- Dodatno **Čitalec kartic 4v1**

Dober nakup PCFormat

81 % PCF pravi... "Spodobno opremljen in odlično oblikovan notesnik za zelo spodobno ceno."



Prestigio Visconte 1300

Cena 325.600 SIT (1.358,70 €) Na spletu www.prestigio.com

www.asbis.si

Naslednji ultra-prenosni model na tokratnem supertestu je Prestigiov izdelek. Glede na to, da smo vam predstavili že celo vrsto notesnikov tega podjetja, se vam ime prav gotovo ne bo zdelo novo. Na prvi pogled je notesnik prav simpatičen, le da ohišje ne deluje ravno robustno. Opremljen je odlično za tako majhen notesnik, bi pa želeli, da bi imel večji disk, saj je 40GB danes že skorajda premalo, tudi za poslovne ultra-prenosne modele. Največje pozitivno presenečenje tega notesnika je bil zaslon, ki je izjemno kontrasten in svetel, tako da je gledanje videa na njem pravi užitek. Z multimedijskega vidika je video skorajda zadnja postaja zabave, saj gre za model, ki ima seveda integrirano grafično kartico. Ta bo sicer pognala marsikatero igro, a bo klecnila pod večino novih naslovov.

Po ergonomični plati je Visconte 1300 nekoliko manj simpatična zverinica. Tipkovnica je sicer zelo dobra, a ni dobro vpeta in se že na rahel pritisk upogiba. Slabše vpete tipkovnice se je mogoče navaditi, čudaške sledne ploščice, ki krasi ta model, pa nikakor ne. V bistvu ni problem v ploščici, ker z njo v osnovi ni nič narobe. Problem je v načinu, na katerega je ploščica vgrajena v ohišje, saj ni niti malo poglobljena, površina pa je praktično identična površini ohišja, tako da smo se redno zalotili, da poskušamo kazalec miške premakniti z besnim drgnjenjem tri centimetre stran od ploščice. Glede na to, da so imeli vsi doslej testirani modeli Prestigiovih notesnikov to veliko bolje rešeno, nam res ne gre v glavo, čemu bi naj služila takšna čudaška odločitev.

PODROBNOSTI

- Procesor **T2300, 1,66GHz**
- Pomnilnik **1GB DDR2**
- Grafika **Mobile Intel 945GM**
- Zaslon **13-palčni, 1.280x768**
- Trdi disk **40GB**
- Optična enota **DVD+/-RW (DL)**
- Razširitve **3x USB, FireWire, PCMCIA, VGA, S-Video**
- Povezljivost **WiFi, Ethernet, modem**
- Teža **2 kg**
- Dodatno **Čitalec kartic 3v1**

78% **PCF pravi...** "Zelo simpatičen ultra-prenosni model, ki pa ima slabo izvedeno sledno ploščico."

Sony Vaio VGN-SZ2HP/B

Cena 619.940 SIT (2.593€) Na spletu www.vaio.sony-europe.com

www.chs.si

Nad Sonyjevimi notesniki se navdušujemo že kar nekaj časa, a smo bili tokrat vseeno spet presenečeni. Gre namreč za notesnik, ki je križanec med multimedijskim strojem in poslovnim notesnikom. Pri takšnih mešancih smo vajeni, da nobene od nalog ne opravljajo ravno briljantno, a se tale Vaio serije SZ odlično počuti v obeh kožah. Samostojen grafični čip sicer ni čudež tehnike, a je kilometre boljši od katerekoli integrirane rešitve, edina težava, ki jo vidimo, je, da takšni čipi vtaknejo slamico v baterijo in jo žejno spijejo v rekordnem času. To v bistvu pri tem notesniku ne drži najbolj, saj je na ohišju stikalo, s katerim določite, naj bo notesnik hiter ali varčen. Enostavno in učinkovito.

Dodatne točke si je Vaio (seveda) priboril z zaslonom. Gre namreč za Sonyjevo X-Black zadevico, s katero se lahko na tem testu kosajo samo Toshibini zasloni. Slika na zaslonu je ostra, kontrastna in živo pisana, res pa je, da se še vedno nismo najbolj privadili na kot nož ostro sliko, ki jo imajo ti zasloni.

K vsemu temu je potrebno prišteti še ohišje iz magnezijeve zlitine, ki skrbi za varnost drobovja notesnika, ne vpliva pa na njegovo težo. Še ena fina lastnost tega notesnika je vgrajena spletna kamera, kar je še vedno poteza, ki je ne razumemo najbolj. Mogoče pa smo samo leni in se nam nikakor ne ljubi sklanjati, ko se želimo s kom pogovoriti.

PODROBNOSTI

- Procesor **T2300, 1,66GHz**
- Pomnilnik **1GB DDR2**
- Grafika **GeForce Go 7400 128MB**
- Zaslon **13,3-palčni, 1.280x800**
- Trdi disk **80GB**
- Optična enota **DVD+/-RW (DL)**
- Razširitve **2x USB, FireWire, PCMCIA, VGA**
- Povezljivost **WiFi, Ethernet, modem, Bluetooth**
- Teža **1,69kg**
- Dodatno **Spletna kamera, čitalec kartic 2v1**

89% **PCF pravi...** "Lep kot hudič in predvsem zmogljiv tudi, spleh za tako majcen notesnik."

Toshiba Qosmio G30-148

Cena 736.174 SIT (3.080 €) Na spletu www.toshiba-europe.com

www.inea.si

Qosmio je največji primerek notesnika na tokratnem testu. Gre namreč za 17-palčno zver, ki ni samo velika, ampak tudi prekleto težka. Konec koncev več komponent več tehta, enostavna matematika.

No, pa začnimo na začetku: zalon je fenomenalen, zvočniki Harman Kardon tulijo kot zveri, vgrajena TV kartica je hudo uporabna stvar... Po specifikacijah gre za notesnik, ki je dejansko zmogljivejši od marsikaterega namiznega računalnika. Pa ne takega, ki bi bil Metuzalemovih let, temveč kar nov. Tudi vizualno je notesnik znatno lepši od večine namiznih računalnikov. Za to verjetno obstaja razlog. Qosmio namreč *je* namizni računalnik. Te pošasti prav gotovo ne boste nikamor nosili, ker tehta skoraj pet kilogramov, zaradi teže in velikosti ga pa tudi ni prijetno uporabljati kjerkoli drugje kot na mizi.

Novi Qosmio se je tudi znebil lakiranega ohišja, tako da se odtisi prstov ne poznajo več do take mere, a ga je še vedno potrebno kar precej čistiti. Pri Toshibi s tem notesnikom ciljajo na multimedijsko resne uporabnike, ki potrebujejo predvsem zmogljive računalnike, tako da videz verjetno ni glavni faktor za nakup, tako da bi lahko bilo ohišje malce bolj klasično in posledično malce manj vidno umazano po uporabi.

V bistvu nas na tem notesniku moti samo tipkovnica. 17 palcev ponuja ogromno prostora, ki pa je slabo izkoriščen. Tipkovnica bi lahko bila znatno večja, saj so možnosti vgradnje prikazali že mnogi proizvajalci. Če razmišljate o nakupu zato res preizkusite, če vam bo tipkovnica sploh odgovarjala. Nam namreč ni bila pretirano všeč, a moramo priznati, da bi za tak notesnik bili pripravljeni skleniti kak kompromis ali šest...

PODROBNOSTI

- Procesor **T2500, 2,0GHz**
- Pomnilnik **1GB DDR2**
- Grafika **GeForce Go 7600 256MB**
- Zaslon **15-palčni, 1.400x1.050**
- Trdi disk **2x 100GB (RAID)**
- Optična enota **DVD+/-RW (DL)**
- Razširitve **4x USB, FireWire, VGA, mini D-Sub, S-Video, PCMCIA, antenski vhod**
- Povezljivost **WiFi, Ethernet, modem**
- Teža **4,8kg**
- Dodatno **TV kartica, čitalec kartic 6v1**

Izbor uredništva PCFormat

91 % PCF pravi... "Simpatičen tiskalnik za uporabo v domačem omrežju."

Toshiba Satellite R20-110

Cena 431.352 SIT (1.805 €) Na spletu www.toshiba-europe.com

www.inea.si

Satellite R20 je malce drugačen od drugih notesnikov na testu. Gre namreč za križanca med tabličnim PC-jem in klasičnim notesnikom. Takšnih poskusov križanja obeh naprav je bilo že kar nekaj, prav vse pa imajo skupno oblikovno zasnovo - zaslon se po navpični lijini zasuka za 180 stopinj in se položi na tipkovnico, in tako računalnik postane tablični. Enostavno.

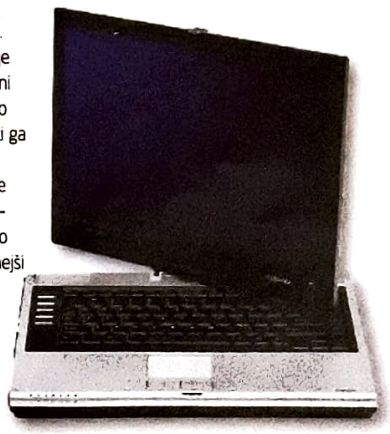
Pri večini tabličnih PC-jev, pa naj so križani z notesniki ali ne, pa smo bili vajeni bolj skopih specifikacij, kar pa za tale Satellite še zdaleč ne drži. Sicer ima integriran grafični čip, ki pa je nujen, saj je tablični PC brez poštene avtonomije izgubi smisel, bi pa le pričakovali več pomnilnika, glede na to, da je vgrajenega samo 512MB. Zaslon je kontrasten in svetel, zadeva pa na pero reagira enako kot vsi ostali tablični PC-ji na trgu (področje, ki ga bodo morali vsi izboljšati, če smo natančni). Pero, ki je spravljeno ob optičnem pogonu na stranici, se malce težko izvleče, kar je v bistvu dobro, saj ga je nemogoče izgubiti, za to pa smo že pripravljeni uporabiti malo mišic, saj ne škodi. Tipkovnica je odlična, le da so si pri Toshibi že dolgo tega izmislili, da bi bilo fino, če bi določene tipke, ki jih vsi prav pogosto uporabljamo, prestavili kam drugam. Tipka Windows in tipka za odpiranje priročnih menijev sta namreč v desnem zgornjem kotu, na kar se nikakor ne moremo navaditi.

R20 je torej izjemno zmogljiv in celo zelo lep tablični PC, ki pa ima eno težavo. Ker je križan s polnokrvnim notesnikom, je precej debelušen in težek, zato kot tablični PC ni ravno najbolj udoben za dolgotrajno uporabo. Če torej potrebujete notesnik, ki ga boste občasno prelevili v tablični PC, je odlična izbira, če pa primarno potrebujete tablični PC, pa raje vrzite oko na kak specializiran model. Prav gotovo ne bo enako zmogljiv, bo pa neprimerno lažji in udobnejši za prenašanje.

PODROBNOSTI

- Procesor **T2400, 1,83GHz**
- Pomnilnik **512MB DDR2**
- Grafika **Mobile Intel 945GM**
- Zaslon **14,1-palčni, 1.440x900**
- Trdi disk **80GB**
- Optična enota **DVD+/-RW (DL)**
- Razširitve **4x USB, FireWire, VGA, S-Video, PCMCIA**
- Povezljivost **WiFi, Ethernet, modem**
- Teža **2,79kg**
- Dodatno **Čitalec kartic 6v1**

82 % PCF pravi... "Z dodatnimi funkcijami vsekakor upravičil zahtevano ceno."



SPECIFIKACIJE IN ZMOGLJIVOSTI

Vse pomembne podrobnosti v drobnem tisku v eni sami tabeli

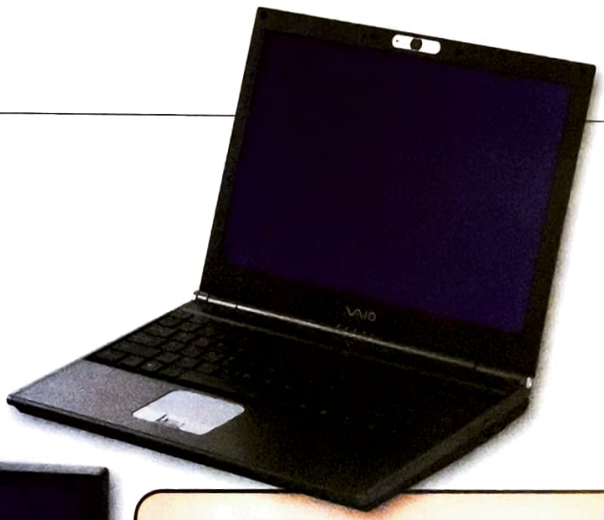
	Acer Lamborghini VX	HP Compaq nc6320	HP Compaq nc8430	Lenovo 3000 N100	MSI Mega Book S262
	75%	79%	80%	83%	80%
PROCESOR	T2500, 2GHz	T2400, 1,83GHz	T2500, 2GHz	T2300, 1,66GHz	T2300, 1,66GHz
POMNILNIK	2GB DDR2	1GB DDR2	1GB DDR2	512MB DDR2	512MB DDR2
GRAFIKA	GeForce 7400VX, 512MB	Mobile Intel 945GM	Moblity Radeon X1600 256MB	GeForce Go 7300 256MB	Mobile Intel 945GM
ZASLON	15-palčni, 1.440x1.050	15-palčni, 1.400x1.050	15,4-palčni, 1.680x1.050	15,4-palčni, 1.280x800	12,1-palčni, 1.280x800
TRDI DISK	120GB	100GB	80GB	60GB	60GB
OPTIČNA ENOTA	DVD+/-RW (DL)	DVD+/-RW (DL)	DVD+/-RW (DL)	DVD+/-RW (DL)	DVD+/-RW (DL)
RAZŠIRITVE	4x USB, FireWire, VGA, Mini D-sub, PCMCIA	4x USB, FireWire, VGA, S-Video, PCMCIA, serijska vrata	3x USB, FireWire, VGA, S-Video, PCMCIA, serijska vrata, paralelna vrata	4x USB, FireWire, VGA, S-Video, PCMCIA	3x USB, FireWire, VGA, S-Video, PCMCIA
POVEZLJIVOST	WiFi, Ethernet, modem, Bluetooth	WiFi, Ethernet, modem, Bluetooth	WiFi, Ethernet, modem, Bluetooth	WiFi, Ethernet, modem, Bluetooth	WiFi, Ethernet, modem, Bluetooth
TEŽA	2,4kg	2,76kg	2,67kg	2,76kg	1,95kg
DODATNO	Čitalec kartic 3v1	Čitalec prstnih odtisov, čitalec kartic 6v1	Čitalec prstnih odtisov, čitalec kartic SD, čitalec kartic SmartMedia	Čitalec prstnih odtisov, čitalec kartic 4v1, spletna kamera	Čitalec kartic 3v1, torbica, miška

PCF Razsodba

Koga bomo prinesli naokoli...

Testiranje notesnikov je eno bolj zabavnih opravil, če smo čisto natančni, sploh če v roke dobimo kak božjastno dober model, ob katerem se potem lahko slinimo še naslednjih nekaj mesecev. Takšen je bil na primer Toshibin Qosmio G30, ki je nesporni zmagovalec testa, kar zadeva specifikacije. Drugi notesnik, ki nas je noro navdušil, pa je bil majceni Vaio, ki ni samo lep, temveč je prvi ultra-prenosni model s samostojnim grafičnim čipom, ki je priromal do naših pisarn.

Izbira notesnika pa je seveda odvisna od dela, ki bi ga naj opravljal. Če je za vas nujna dolga avtonomija, vam priporočamo, da se odpovesete igram in se odločite za model z integrirano grafično kartico in čim manj dodatki. Če iščete zamenjavo za večnamenski namizni računalnik, pa se vam splača odšteti več denarja za res spodoben stroj. Kot vsakič lahko rečemo samo to - izberite model, ki najbolje odgovarja tistemu, kar potrebujete. PCF



NAGRADNA IGRA

ZADENITE TORBO ZA NOTESNIK!

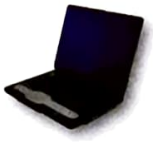
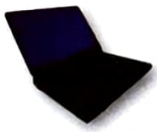
Pošljite SMS z vsebino:

GAME PCF TORBA <vaše ime, priimek in točen naslov>

Nagradna igra traja do 20. septembra, ko bomo izžrebali 20 zelo kvalitetnih torb za notesnike podjetja Belkin!

Nagrajenci bodo objavljeni v oktobrski številki revije PCFormat.

DO TORBE V 20 SEKUNDAH!

	Packard Bell PagePro W8930	Prestigio Visconte 1300	Sony Vaio VGN-SZ2HP/B	Toshiba Qosmio G30	Toshiba Satellite R20
					
	81%	78%	89%	91%	82%
PROCESOR	T2300, 1,66GHz	T2300, 1,66GHz	T2300, 1,66GHz	T2500, 2GHz	T2400, 1,83GHz
POMNILNIK	1GB DDR2	1GB DDR2	1GB DDR2	1GB DDR2	512MB DDR2
GRAFIKA	Mobile Radeon X1600 128MB	Mobile Intel 945GM	GeForce Go 7400 128MB	GeForce Go 7600 256MB	Mobile Intel 945GM
ZASLON	17-palčni, 1.400x1.050	13,3-palčni, 1.280x768	13,3-palčni, 1.280x800	17-palčni, 1.400x1.050	14,1-palčni, 1.440x900
TRDI DISK	100GB	40GB	80GB	2x 100GB (RAID)	80GB
OPTIČNA ENOTA	DVD+/-RW (DL)	DVD+/-RW (DL)	DVD+/-RW (DL)	DVD+/-RW (DL)	DVD+/-RW (DL)
RAZŠIRITVE	4x USB, FireWire, PCMCIA, VGA, S-Video	3x USB, FireWire, PCMCIA, VGA, S-Video	2x USB, FireWire, PCMCIA	4x USB, FireWire, VGA, Mini D-Sub, S-Video, PCMCIA, antena	4x USB, FireWire, VGA, S-Video, PCMCIA
POVEZLJIVOST	WiFi, Ethernet, modem	WiFi, Ethernet, modem	WiFi, Ethernet, modem, Bluetooth	WiFi, Ethernet, modem	WiFi, Ethernet, modem
TEŽA	3,7kg	2kg	1,69kg	4,8kg	2,79kg
DODATNO	Čitalec kartic 4v1	Čitalec kartic 3v1	Spletna kamera, čitalec kartic 2v1	TV kartica, čitalec kartic 6v1	Čitalec kartic 6v1

protivirusna zaščita

požarni zid

zaščita pred neželjeno pošto

zaščita pred vohunskimi programi

starševski nadzor

programske posodobitve

bitdefender
secure your every bit

BitDefender 9 Internet Security vašo družino brani pred vsemi nevarnostmi interneta in nudi ključno zaščito pred virusi, vohunskimi programi, nezaželjeno e-pošto, poizkusi kraje vaših osebnih podatkov, hekerji, vdori v sistem in kočljivimi spletnimi vsebinami.

Več informacij na: www.bitdefender.com

neprebojne protivirusne rešitve v slovenščini

PARAMETICA
Parametica d.o.o.
Dunajska 106, 1000 Ljubljana
Tel: (01) 5633766
E-pošta: info@parametica.si
www.parametica.si

HiVE

AV Comparatives ADVANCED+

SEKSI! ZABAVEN! UPORABEN!
WWW.FHMSLO.NET
09/2006 790 SIT / 3,30 € / 40 HRK

FHM

DARILO!
CD
CELOTNA IGRA!

EKSKLUZIVNO!

50 NAJBOLJ SEKSI STVARI NA SVETU!

Scarlett Johanssen, Desert Eagle in Cohiba v eni temi? Samo v *FHM* - in imamo jih še 47...

SLOVENSKE

LEGENDE ŠPORTA!

Se še spomniš noči, ko si na letališču čakal na povratek herojev? Mi ... raj).

VROČA KOT SONCE...

ŽANA!

Pri 30 stopinjah v senci obleka res ni potrebna...

FHM
PONOSNO PREDSTAVLJA...

+

ISSN 1581-8349
9 771581 834728
Poštnina plačana pri pošti 2102

www.fhmslo.net

DVD MESECA

V for Vendetta

Regija 2 **Warner Home Video**

Piše se leto 2020. Amerika je izginila s političnega zemljevida, Anglija pa se je razvila v totalitaristično, ksenofobično in fašistoidno državo pod vodstvom zloveščega diktatorja Adama Sutlerja (John Hurt), ki se je na oblast povzpel s kampanjo podpihovanja strahu in čistkami drugače mislečih, svojim državljanom pa obljublja zaščito in "varnost" v zameno za njihove pravice in svoboščine. Njegovi policijski državi se upre skrivnostni zamaskirani maščevalec, znan zgolj kot V (Hugo Weaving), ki verjame, da bo z razstrelitvijo parlamenta predramil ljudi in jim pokazal moč idej. V njegovi križarski vojni se mu kljub začetnemu nestrinjanju z njegovimi nasilnimi metodami pridruži mlada Evey (Natalie Portman), za petami pa mu je tudi policijski inšpektor Finch (Stephen Rea), ki po odkritju njegove preteklosti zmeraj bolj dvomi v režim, za katerega dela...

V for Vendetta, strip Alana Moora in Davida Lloyda, je v osemdesetih letih kot kritika konzervativne vlade Margaret Thatcher provokativno in neusmiljeno predstavil vizijo temne prihodnosti, ki je mejila na preroško, scenarista in producenta brata Wachowski pa sta jo s pomočjo svojega učenca, režiserja Jamesa McTeiguea, posodobila za 21. stoletje in predelala tako, da deluje kot alegorija Busheve Amerike in sodobne vojne proti terorizmu. S svojo kontroverzno tematiko, pogumnim in nekoliko pretencioznim idealizmom ter zabrisano ločnico med teroristom in borcem za svobodo je *V for Vendetta* še najbolj podoben *1984* na steroidih, njegovo sporočilo, naj vam je všeč ali ne, pa je jasno: včasih lahko ljudi iz apatije zbudi le glasna eksplozija.

Ocena
Film ✪✪✪✪✩
Disk ✪✪✪✪✩

The Hills Have Eyes

Regija 2 **20th Century Fox Home Entertainment**

Predelava istoimenske kultne klasike Wesa Cravena iz leta 1977 je gotovo ena izmed boljših grozljivk zadnjega časa, ki se pod režisersko taktirko Alexandra Aje (*Haute Tension*) spremeni v čisto poslastico ekstremnega, realistično prikazanega nasilja.

Družina Carter, ki z avtomobilom potuje po prašnem ameriškem jugu, se na svoji poti ustavi na samotni bencinski postaji, katere lastnik jim priporoča posebno bližnjico skozi neprijazne puščavske kraje. Ko zaradi nesreče obtičijo daleč od civilizacije, so prepričani, da jih morajo skrbeti le sončne opekline, še sanja pa se jim ne, da imajo hribi okoli njih oči in ušesa... Ko pade noč, postanejo plen v grozovitem masakru skupine mutantov, potomcev rudarjev, ki pred štirideseti leti, ko je ameriška vlada v puščavi izvajala jedrske poskuse, niso hoteli zapustiti svojih domov, sedaj pa prežijo na občasne obiskovalce od zunaj in se jim maščujejo za vse, kar so morali pretrpeti. In glede na to, da jim je skozi leta pričel ugajati tudi okus človeškega mesa, imajo srečo tisti, ki umrejo prvi.

Ocena
Film ✪✪✪✩✩
Disk ✪✪✪✪✩

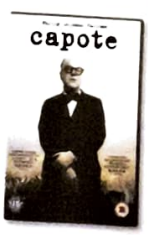
Capote

Regija 2 **MGM Home Ent. (Europe) Ltd.**

Režiserski prvenec Bennetta Millerja je kompleksna drama o nastanku prelomnega kriminalnega romana slavnega ameriškega pisatelja Trumana Capoteja, *In Cold Blood*, ki je iz njega ustvaril legendo, obenem pa ga tudi uničil.

Ko Capote (briljantni Philip Seymour Hoffman) nekega dne v časopisu prebere novico o brutalnem umoru preproste kmečke družine iz Kansasa, ga zgodba tako pritegne, da se s prijateljico Harper Lee (Catherine Keener) odpravi na kraj dogodka, da bi zadevo podrobneje raziskal. S svojim varljivo naivnim vedenjem preslepi lokalne policiste, prebivalce mesta in obsojenega morilca Perryja Smitha (Clifton Collins Jr.), v katerem začuti sorodno dušo (zdi se mu, da sta "zrasla v isti hiši, nato pa izstopila skozi različna vrata"). Njuno nenavadno, manipulativno prijateljstvo se sprevrže v pravi literarni vampirizem, katerega ironija se skriva v tem, da Smith potrebuje Capoteja za preživetje, medtem ko Capote potrebuje njegovo smrt, da bi lahko zaključil zadnje poglavje svojega velikega ameriškega romana.

Graham Greene je nekoč dejal, da moraš imeti v srcu drobec ledu, če hočeš biti dober pisatelj. Capote je imel tam celo ledeno goro.



Ocena
Film ✪✪✪✪✩
Disk ✪✪✪✩✩

DVD Kotiček

THE FOG
Regija 2

The Fog, grozljivka Johna Carpenterja iz leta 1980, si nedvomno zasluži nekaj izboljšav. Razen če ste režiser Rupert Wainwright ali scenarist Cooper Layne, eden izmed ljudi, odgovornih za takšna filmska čudesa, kot sta *Stigmata* in *The Core*. V tem primeru vzamete uspešne elemente, kot so razvoj likov in napeto, srhljivo vzdušje, jih preprosto odpišete in ustvarite predelavo, ki je tako prozorna, da skorajda ne obstaja. Megla, ki se spusti na zaspano otoško mestece in v sebi nosi čisto zlo, je očitno odgovorna tudi za obupno, zares podpovprečno igro glavnih igralcev, med katerimi caplja tudi vidno osramočeni Rade Šerbedžija v vlogi fantomskega morilca.

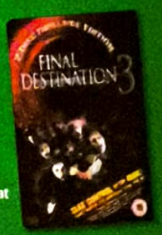
✪✩✩✩✩

THE WEATHER MAN
Regija 2

Davida Spritza (Nicholas Cage), uspešnega televizijskega napovedovalca vremena, v zasebnem življenju nenehno spremlja temen oblak: njegov zakon je dokončno propadel, nikakor mu ne uspeva vzpostaviti pristnega stika s svojima odtujenima otrokoma, ljudje ga na cesti kar naprej obmetavajo s hrano, za nameček pa je tudi glavno razočaranje v življenju svojega slavnega očeta (Michael Caine). *The Weather Man* je tiste vrste film, ki ga je zelo težko opisati in še teže komurkoli priporočiti, saj v bistvu nima nobene prave zgodbe, kljub temu pa je tako morbidno fascinanten in tragikomično depresiven, da nam je hitro zlezel pod kožo.

✪✪✪✩✩

FINAL DESTINATION 3
Regija 2



Spontani samovžig, obglavljenje in razčetverjenje so približno tako boleči kot ogled tretjega (in upamo, da tudi zadnjega) dela uspešne franšize grozljivk, ki znova obuja že dvakrat dodobra prežvečeno temo: smrti – ultimativnega serijskega morilca – ne morete ogoljufati. Tokrat se bo te lekcije naučila Wendy (Mary Elizabeth Winstead), ki na izletu v zabaviščnem parku doživi vizijo strahovite nesreče, zaradi katere skupaj s peščico prijateljev izstopi iz vlaka smrti. Nesreča se nekaj minut kasneje seveda tudi zgodi. Smrt pa je besna, ker ji spet ni uspelo opraviti svojega dela...

✪✪✩✩✩

FAILURE TO LAUNCH
Regija 2

Odrasli otroci, ki še zmeraj živijo pri svojih starših, so sicer zanimiva tema, primerna za globokoumne razprave na oddajah, ki jih vodita Oprah in Dr. Phil, tokrat pa se je loti medla in nepreprič(lji)va romantična komedija *Failure to Launch*. 35-letni Trip (Matthew McConaughey) še zmeraj nima nobenega namena zapustiti domače gnezdo, zato njegova starša najameta izvedenko Paulo (Sarah Jessica Parker), ki jima obljubi, da bo njunega lenega sina pripravila do tega, da se bo vanjo zaljubil in odselil... Če se med temi vrsticami kje skriva dobra premisa za komedijo, je ustvarjalci filma žal niso znali izbrskati, da ne omenjamo, da se nam zdi najeti žensko, ki se bo igrala s čustvi lastnega sina, prej kruto kot romantično.

✪✪✩✩✩

Spletnestrani

NAJBOLJŠE STRANI S TUJIMI PRIGRIZKI

Cybercandy
www.cybercandy.com

Svetovna slaščičarna Cybercandy prodaja slaščice in pijačo iz več kot osmih držav po svetu, vključno z Japonsko, ZDA, Kanado in Kitajsko, zdaj pa ima celo evropsko podružnico. Zdaj lahko končno kupite tisto malinovo kokakolo!

Snack Spot
www.snackspot.org.uk

V bistvu gre za bolj informativno stran, saj objavlja pojavljanja manj znanih slaščic in prigrizkov. Obravnava neverjetno paleto hrane in pijače.

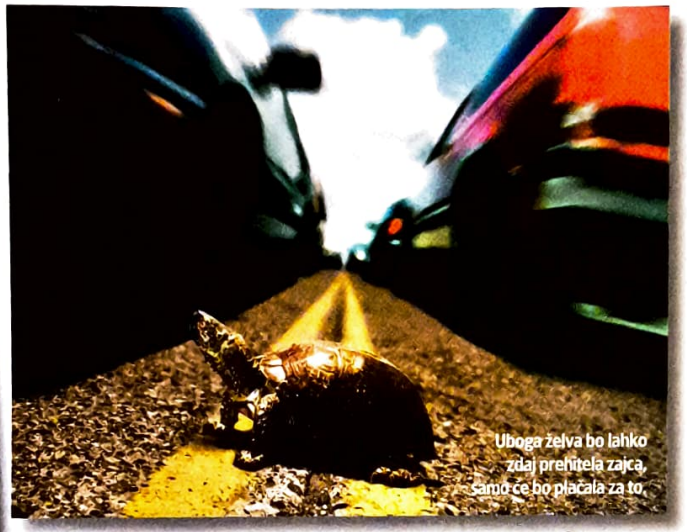
Sanza Shop
www.sanza.co.uk

Sanza je stran, namenjena Južnoafričanom, Novozelandcem in Avstralcem, ki živijo v Veliki Britaniji, na strani pa je tudi forum za uporabnike iz omenjenih držav. Oglejte si, kaj jedo dvonožci z drugega konca sveta.

African Enterprises
www.africanenterprises.com

Gre za trgovino z južnoafriškimi specialitetami, tako da se ljubitelji biltonga, populatnega južnoafriškega suhomesnega izdelka, takoj prijavite.

NAJNOVEJŠI SPLETNI DOGODKI



Uboga želva bo lahko zdaj prehitela zajca, samo če bo plačala za to.

Digitalna odstopanja

Poraz nevtralosti interneta pomeni samo dodatna pravdanja

Zakon o netvralnosti interneta, za katerega lobirajo največja internetna podjetja, so v ameriškem predstavniškem domu zavrnili. Ta zakon bi naj velikim telekomunikacijskim podjetjem preprečil, da bi zaračunavala različne tarife za širokopasovne storitve, zavrnjen pa je bil z 269 glasovi proti 152.

Vedeli smo, da bo ta bitka še zanimiva, zato smo o tem že večkrat tudi pisali. Na eni strani so namreč velikani interneta, kot so Google, Amazon in eBay, zato bi pričakovali, da bo rezultat glasovanja ravno obraten. A ko so v nasprotnem kotu ringa giganti, kot sta AT&T in Verizon, torej podjetja, ki nadzorujejo kable, prek katerih teče internetna komunikacija, rezultat ni več tako samoumeven. Ni nas presenetilo, da se ne demokrati ne republikanci niso mogli zediniti o omenjenem zakonu, čeprav so republikanci po večini glasovali proti zakonu, demokrati pa so večinsko podprli internetna podjetja. Namen zakona je bil zaščita enakopravnosti spletnih strani, torej, da bi morala telekomunikacijska podjetja vse spletne strani obravnavati enako. Predlog zakona o nevtralnosti interneta je bil pred-

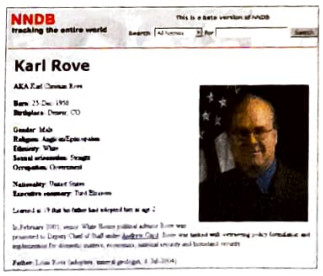
Dostava kalcija
MILK FLOAT CORNER

Nekomu se je zdelo primerno, da ustvari spletno stran z odgovori na vsa mogoča vprašanja o mlekarskih tovornjakih. To seveda uradno pomeni, da so na spletu zdaj vse teme, ki obstajajo. Čestitamo, dragi splet.

Milk Float Corner je stran, posvečena poročilom o teh električnih pošastih, na katen so dragocene informacije, kot so: zakaj jim Angleži pravijo "splavi"? Povedali vam bomo: tega nihče ne ve. Kar je seveda blazno zanimivo. Mlekarski tovornjak: skrivnosten stroj za dostavljanje mleka.

Avtor strani je Dave Root, z njo pa upravlja Tim Fardell, na strani pa lahko preberete vse, kar ste kdaj želeli vedeti o neverjetnih mlekarskih tovornjačkih, ogledate pa si lahko tudi slike, preberete, kakšne nesreče so se jim že pripetile, na strani pa je celo umetniški kotiček z glasbo, filmi in poezijo.

www.milkfloats.org.uk

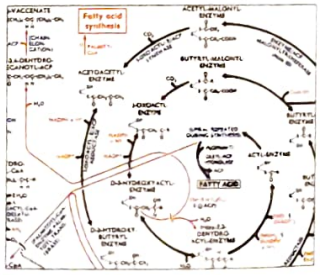


Majhni brat
NNDB

"Spremljanje celega sveta" je kar pogumna trditev. In seveda tema grozljivih futurističnih filmov in časopisnih novic o curljanju informacij iz CIA. Stran NNDB (National Name Database) je opisana kot "orodje za zbiranje informacij, ki spremlja aktivnosti ljudi, za katere menimo, da so vredni omembe, pa naj bodo živi ali mrtvi" Stran bi naj predstavila povezave med posamezniki, trenutno pa ima 18 500 profilov.

Na strani so povezave na knjižnico profilov na Rotten.com, vse ostale informacije pa so dovolj impresivne, da je stran vredna ogleda. Ali bi radi vedeli, kakšen vzdevek je George W. Bush dal svojemu svetovalcu Karlu Roveu (Mali genij ali Smrdljivi cvet?), ali koliko infarktov je doživel Rick Wakeman? Na tej strani boste našli vse CIA, pojdi jokat v kot.

www.nndb.com



Proteinski napitek
EXPASY

"The Expert Protein Analysis System (ExPASy), strežnik Švicarskega instituta za bioinformatiko (SIB), je namenjen analizi zaporedij proteinov in struktur ter 2-D." Hmmm.

Podstran te neverjetno podrobne spletne strani, ki bi vam jo radi predstavili, je zemljevid biokemičnih poti do metaboličnih. Zakaj? Ker je preprosto lep na pogled.

Razdeljen je v 120 razdelkov, v vsakem pa so prikazane kemične reakcije, ki se sprožijo pri pretvorbi encimov, pri procesu, v katerem se iz DNK sintetizirajo encimi. V bistvu gre za neverjetno kompleksno formulo, ki se stalno izvaja v naših telesih.

www.expasy.org/cgi-bin/show thumbnails.pl

sagan zaradi predloga zakona o komunikacijskih priložnostih, promociji in razvoju (Communications Opportunity, Promotion, and Enhancement, ali krajše COPE), in sicer zato, da bi ponudnikom preprečil zaračunavanje višjih tarif za določene spletne strani. Podporniki COPE bi radi ustvarili sistem, v katerem bi lahko za spletne strani, ki zasedejo večjo pasovno širjo, rezervirali nekakšen "prehitevalni pas".

BITKA ŠE TRAJA

Takšne debate se nikoli ne končajo enostavno, zato poraz v predstavniškem domu še ne pomeni, da je vojne konec. Debata se je zdaj premaknila nazaj v odbor za trgovino v senatu, nevtralnost interneta pa bo še naprej trn v peti bolj odmevnega zakona o komunikacijah, ki si ga podajajo sem ter tja po različnih birokratskih kanalih. Zakon o potrošnikovi pravici izbire in razvoju širokopasovnih povezav je predelava zakonov o komunikacijah, s katero bi naj nadgradili zakon z dodatki, ki obravnavajo video, satelitske in širokopasovne komunikacije ter nove oblike zaščite avtorskih pravic in digitalne pravice. V novih predlogih zakonov je še veliko več spornih točk, ne le nevtralnost interneta, saj določeni predlogi zahtevajo, da bi trgovinska zbornica lahko prepovedala domače snemanje digitalnega radia in da bi se postavile nove omejitve za snemanje digitalne televizije.

Najbolj boleča odprta rana regulacij širokopasovnih povezav je tudi največja kost, ki jo bodo glodali vsi nasprotniki novih pravil o zaščiti avtorskih pravic, saj bi novi zakoni praktično onemogočili oddajanje veliki večini internetnih radijskih postaj. Ameriški senat trenutno preučuje različico omenjenega zakona, brez razdelka o nevtralnosti interneta, podporniki pa upajo, da bodo vsaj dobili priložnost, da začnejo s spletkarjenjem, saj zakona kot takega še nekaj let ne bo mogoče izvajati, konec koncev pa bo potrebno razmisliti še o tem, kako bo preostali svet sprejel digitalne vsebine. PCF

> "Radi bi ustvarili 'prehitevalni pas' za strani, ki zahtevajo več pasovne širine"

Blogi
Harry's Place

Eden najbolj inteligentnih in dodelanih levičarskih blogov na spletu, katerega avtor uživa v razkrivanju licemerja vseh političnih programov britanskih političnih strank. Omenjamo ga zato, ker srčno upamo, da se bo kje našel kak naše gore list, ki bo zmrcvaril še slovenske.

hurryupharry.bloghouse.net

Sveta Marička
JESUS PAN

Živimo v hitri družbi, v kateri je vse na voljo takoj ali pa ni zaželeno. Hitra hrana, hitri internet, razvijanje filmov v eni uri, hitre železnice in tako naprej. Obstaja pa ena stvar, ki jo je izjemno težko pospešiti, in sicer božanstva. V zadnjih štirih milijonih let (vaš bog obstaja samo šest tisoč let), so se božanstva privadila lastnega udobnega tempa, ki pa preprosto ni več dovolj hiter.

Na srečo pa lahko zdaj čudežna prikazovanja kar naročite! Da, prav ste prebrali - z Jezusovo ponvijo se lahko obraz vašega Gospoda prikaže v katerikoli hrani, ki jo kuhate, in to v le nekaj sekundah. Jezusova ponev je idealna za vse, ki bi radi videli Kristusov obraz na vsakem toplem sendviču, praženem jajcu in palačinki, ki jo pripravijo. Kupite eno še danes!

www.jesuspan.com

Kvadrat
RUBIK'S CUBE ART

Če ste nam vsaj malo podobni, ste verjetno dovolj brihtni, da Rubikovo kocko sestavite v nekaj sekundah, saj razmišljate na izjemno inovativen način. Točno, prav predvidevate - nam to uspeva tako, da odlepimo vse barvne nalepke in jih prilepimo nazaj v pravem vzorcu. Zato pa smo slavni pisci za *PCFormat*, kaj ste pa mislili?

Še vedno pa obstajajo ljudje, ki so trdno prepričani, da so strašno pametni, če zadevo rešijo tako, da cele ure brezciljno vrtijo butasto kocko in poskušajo ugotoviti, kako se lahko znebijo tistega enega rdečega kvadratka na modri ploskvi, nato pa kocko besno vržejo v steno. Rubikove kocke je veliko bolje uporabiti za umetnost. In to vam tokrat predstavljamo. Z "reševanjem" kock tako, da na eni stranici dobite določen vzorec, nato pa kocke zložite eno na drugo, lahko pa dobite fantastične mozaike, kar sta Jacob Davenport in Andrew Looney vsekakor dokazala.

snipurl.com/rv3i

Avtorska patrulja

PCFormat potrpežljivo opazuje, kako zaščitniki avtorskih pravic uničujejo sami sebe

Odpustili vam bomo, če mislite, da bi morali ta mesec pisati o dejanjih švedske policije. Da, vemo, da so zasegli strežnike popularne strani The Pirate Bay, istočasno pa so si prisvojili še podatke spletnih strani lokalnih podjetij in zasebnikov, ki so domovale na istih računalnikih. The Pirate Bay je začel delovati že nekaj dni kasneje na nizozemskih strežnikih, ostala podjetja in spletne strani pa ne, in to kar brez vsakega denarnega nadomestila. The Pirate Bay je celo deloval v okvirih švedske zakonodaje, kar pomeni, da ni bilo prav nobenega pravnega razloga za racijo, a o tem ne bomo govorili.

Prav tako ne bomo govorili o spremembi člena 115 Zakona o varstvu avtorskih pravic, česar ni opazil praktično nihče, razen ipaction.org. Sprememba bo zahtevala, da je "vse nadaljnje kopije glasbe potrebno licencirati ločeno od izvirne kopije", kar zajema celo (in nezaslišano) skladbe, začasno shranjene v predpomnilniku ali sistemskem pomnilniku računalnika oziroma skladbe, shranjene v medpomnilniku za internetno predvajanje. Če povemo malce enostavneje: radi bi vam zaračunali dvojno za glasbo, za katero ste pravice za predvajanje že kupili. Gre za, kot poudarja IP Action, nov trg, za katerega nam lahko zaračunajo ali, kar je bolj verjetno, ki bo podlaga za vlaganje novih tožb.

O vsem naštetem torej ne bomo govorili, ker bi vas radi opozorili na Neo-Patronage. **www.anothersky.org** predstavlja predlog, ki bo dejansko spremenil svet, saj gre za ponovno oceno oziroma presojo motivacij za ustvarjanje umetnostnih del. Komercialni vidik seveda ni zanemarjen, temveč je samo poudarjeno, da pokrovitelji (torej mi) umetnikom plačujemo, da lahko uživamo v njihovih delih, in da ne bi smelo obstajati nič bolj kompliciranega. Gre za "sistem finančne podpore umetnika, zasnovan na časti in zaupanju, ki prihaja s strani umetnikove publike, namesto s strani nekega posameznika ali organizacije". Po našem mnenju to *je* prihodnost ustvarjalnosti in širjenja umetnosti in *bo* sistem, ki se bo obdržal, ko se bodo korporacije že davno sesule same vase.

Opomba – mnenja, izražena v Avtorski patrulji, niso nujno odraz mnenja uredništva PCFormata.

Ali se lahko glasbeniki zanesejo na denar od dobrih ljudi, da lahko preživijo?

Tako to gre (5. del)

Vse o nastajanju revije iz prve roke in na skrajno neresen način... verjetno zadnjič

Tiskarski škrat ni tako prijazen.

Peti del? PETI del? Kaj smo res že pri petem delu serije? To pomeni, da smo pet mesecev starejši od takrat, ko se je serija začela in da je avtor tega članka pozabil na rojstna dneva svoje mame in punce. Prvo pomeni, da se bo dvignil embargo na uvoz jabolčnega zavitka v sobane avtorja, drugo pa pomeni še veliko hujše, grozljive stvari, hkrati pa tudi razloži številne temačne oblake, ki so se zadnje čase pojavljali. No, za odpravo teh napak je prepozno, ni pa prepozno, da se razpišemo o zadnji fazi nastanka revije *PCFormat*. Pravzaprav ja za to ravno pravi čas.

Do kod smo prišli? Aha, obdelali smo urednikovanje, pisanje, lektruriranje (hehe, šala) in postavljanje, kar pomeni, da imamo revijo zdaj že skoraj v tiskarni, kjer je pripravljena, da jo gospodje tiskarji vržejo na papir. V sami osnovi so to zelo prijazni strici, katerih mračno stran znamo na plan izbezati samo člani uredništva revije *PCFormat*. Saj ne, da bi bili na to posebej ponosni... samo... no, v redu, posebej ponosni smo na to. Še dan pred rokom, da se revija v celoti dostavi v tiskarno, so gospodje tiskarji in dotična gospodična S. povsem dobre volje, urednik jim zagotavlja, da je vse pod kontrolo, ptički žvrgolijo... Nato pa pride zadnji rok za oddajo revije. Tiskarski stroji so v polnem zagonu in lačni čakajo na material. Tiskarji so v nizkem startu. Gospodična S. ima štartno pištolo usmerjeno v zrak. Samo še pol ure do oddaje materiala. Stroji že pokašljujejo. Tiskarji se živčno prestavljajo z leve na desno nogo. Gospodična S. kliče glavnega urednika, ki pa ni dosegljiv. Hudimana. Še pet minut. Drama. Tiskarji so dobili na obraz tisti izraz, ki ga ne želite srečati ponoči v samotni ulici. Gospodična S. klicari odvetnike in išče možnost za tožbo. Še minuta. Vzdušje v tiskarni je podobno vzdušju v levi možganski polovici rablja. In potem se zgodi. Pred tiskarno prišepa moder mondeo. Enkrat zakašlja, enkrat kihne, spet zakašlja, nato pa se iz njega veličastno dvigne gospod Urednik osebno in v rokah drži svetleč CD, na ustih pa se mu ziba nasmeh triletnega otroka, ki mu je mama kupila liziko. Material je tudi ta mesec dostavljen v tiskarno v zadnjem trenutku. Ampak pravi čas.

Kaj se dogaja z njim tam, je stvar nekaj ton težkih strojev, prekaljenih tiskarjev, ki z desetih metrov ločijo med svetlo oranžno barvo in barvo deset dni utrgane pomaranče, celih veder štirih različnih barv (CMYK – zelenomodra, škrlatna, rumena in črna) in majhnega nagajivca, ki mu radi pravimo tiskarski škrat. Celotna revija se natisne na velikanske pole, na katere se natisne po 16 strani hkrati (zato je število strani v reviji običajno deljivo s 16), natisnjene pole pa se pošljejo v poseben stroj, ki jih razreže. Ovitek revije se natisne posebej, ker se zanj uporablja debelejši in kvalitetnejši papir, da bi lepotica na naslovnica prišla kar najbolj do izraza. Narezana revija je pripravljena na lepljenje, preverjanje kakovosti in, končno, pošiljanje na vaš naslov. Tako to gre, ja.

V prejšnji številki smo najavili anketo na našem forumu, v kateri smo vas spraševali, čigave čevlje v našem uredništvu bi najraje obuli. Kot smo sumili že na začetku, je brez konkurence zmagal Gregor Mraz, ki je dobil kar 45% vseh glasov, drugi pa je bil njegovo visočanstvo, Urednik, z 18%. To pomeni, da vsak drugi med vami komaj čaka, da strese vrečo nesramnega cinizma na tiste, ki kar prosijo zanj, vsak peti med vami pa ima megalomanske ambicije. Pohvalno. Ta mesec imamo na www.pcformatslo.net/forum glasovanje za najbolj simpatično dekle z naslovnic tega leta.

Vas je prijelo, da bi za trenutek postali član naše ekipe? Čigave čevlje bi najraje obuli? Čevlje urednika? Pisca? Lektorice? Gregorja Mraza (zaradi glivic na nogah slednjega tega skrajno ne priporočamo)? Na forumu, na spletni strani www.pcformatslo.net/forum, smo za vas pripravili anketo, kjer lahko glasujete, koga bi najraje zamenjali in svojo nedoumljivo željo tudi argumentirate.

NASLEDNJA ŠTEVILKA PCFORMATA IZIDE 2. OKTOBR

V ŽIVI GRADI VLADAJ

Iznajdite in zgradite čudesa sveta, kot je denimo Circus Maximus.

Več kot 30 virov in storitev, s katerimi lahko upravljate - nikoli vam ne bo dolgčas!

Trenirajte gladiatorje in zveri za boj v areni. To je eden izmed načinov, kako razveseliti ljudstvo!

Odprite trgovske poti v vašem imperiju in izvažajte presežek vaših dobrin.

Prvič v simulaciji gradnje mesta lahko pogledate v notranjost zgradb in vidite, kaj se tam dogaja.

CIVCITY ROME™

www.civilization.com

RATING PENDING
RP
Visit www.esrb.org for updated rating information.
ESRB

PC CD-ROM SOFTWARE

FIRAXIS GAMES

FIREFLY

2K

©2006 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. CivCity, Civ, Civilization, 2K Games, the 2K logo, Firaxis Games, the Firaxis Games logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Developed by FireFly Studios. FireFly Studios and the FireFly Studios logo are trademarks of FireFly Studios, Ltd.

Poletje z iPod-om!

Ko vse ostalo izgubi svoj pomen, ...

iPod Shuffle
- do 240 pesmi
- 84 x 25 x 8,4 mm
- 22 g
- 512 Mb **19.990** SIT – 83,42 €
- 1 Gb **26.990** SIT – 112,63 €

iPod Nano
- do 1000 pesmi
- do 25.000 fotografij
- 90 x 40 x 6,9 mm
- 42 g
- 1 Gb **39.990,00** SIT – 166,87 €
- 2 Gb **49.990,00** SIT – 208,60 €
- 4 Gb **56.990,00** SIT – 237,82 €

iPod Video
- do 15.000 pesmi
- do 25.000 fotografij
- do 150 ur videa
- 103 x 61,8 x 14 mm
- 157 g
- 30 Gb **89.990,00** SIT – 375,52 €
- 60 Gb **109.990,00** SIT – 458,98 €

Letos bom na dopustu poslušal nove avdio-knjige. Užival bom ob svojih fotografijah, ki jih bom pregledoval ob spremljavi najljubše glasbe. Poslušal bom izbrane radijske oddaje. Verjetno si bom ogledal epizodo priljubljene TV nadaljevanke in kakšen film ... In cel dan se ne bom premaknil s svojega ležalnika na plaži!

Privoščite si tudi vi poletje z **iPod**-om!

Cene v drugi valuti so informativne narave in so preračunane po centralnem paritetnem tečaju – 1 EUR = 239,640 SIT

Naprodaj: trgovine Big Bang Mega, Big Bang, Janus Trade ter bolje založene tehnične trgovine.
[illegible] s uporabi **iPod** predvajalnikov lahko dobite pri pooblaščenih prodajalcih ter na spletni strani: www.apple.com/ipod